

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
EMU-ZONE
最权威的模拟器专业杂志
WWW.EMU-ZONE.NET
模拟与游戏
2003.8
2003. 8
+ ¥10.00
暗影摇曳 萝魔边缘
——生化危机特辑
创世经典：新创世纪
新手学堂
模拟器常见英汉对照词典
模拟焦点－第三代游戏主机模拟的曙光
模拟硬件DIY GBA大变脸行动
OST骨灰经典－大航海
GBA龙珠Z－悟空的遗产2 完全攻略
本月发布Mame全集
本月发布GBA全集
Model 2新游戏死亡之屋2
恶魔城月下夜想曲汉化补丁
全套GBA游戏抓图
大航海时代原声大碟
ISSN 1609-3690
08>
9 771609 369003
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE



模拟与游戏

编辑出版	《模拟与游戏》杂志社
主办单位	中国新闻出版联合有限公司
制　　作	《模拟与游戏》编辑部
策　　划	于果
主　　编	龙二
编辑部主任	COTOLO
专栏编辑	WDPQU、微风
	Xingji Labs、MasterZ
美术编辑	红帽
设　　计	Z' Studio工作室
特约撰稿人	楚江、李可文
	MugenChina
	电子DIY工作室
Email	Hong_Mao@mesky.net
电　　话	010-85864458
企宣推广	《模拟与游戏》发行部
电　　话	010-85864458
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：10元　　港币：15元

Contents

2003年8月号　总第11期

模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

■MAME

这个月HAZE一共更新了7个版本，版本号详细的变更如下：70u1→70u2→70u3→70u4→70u5→71→71u1→71u2。这位MAME新贵采取DIFF（源代码更新包）的方式来更新这个模拟界最大的传奇，有动手能力的朋友更可以在第一时间享受到新驱动带给大家的喜悦。与以前的MAME新版本一样，现在的MAME更新也分为核心修正、新游戏加入、新克隆游戏的加入以及新的测试驱动几个部分。新游戏方面71u2版加入了对彩京1999年麻将游戏《Taisen Hot Gimmick 3 Digital Surfing》的支持。下面让我们来看看这个月MAME方面有些什么事件吧。







1. MAME PLUS 楚江、BUT等人的精锐四国战机。

这个易用、好用的MAME第三方版本对模拟爱好者们实施第二波MAME轰炸。这次的重型炸弹是《BeatMania 6th Mix》，类似于《沙罗曼蛇2》的KonamiGX游戏。游戏采用的是Bemani DJ-Main基板，数据载体采用容量达870MB的硬盘。如果MAME正式支持，这将成为MAME模拟的第一款音乐游戏而载入史册。

2. 豪血寺故地重游热。



随着PLAYMORE正式更名为SNK PLAYMORE，SNK终于宣告浴火重生。《豪血寺4 – 斗婚》也终于通过各种方式从机台的IC里走进了各位玩家的硬盘扇分区中，不知道这是不是对SNK重生的另一种庆祝。系列的第三代作品，ST-V基板的《豪血寺3》的Rom已经在网络上出现了，对其的模拟也只是时间问题。不过令人最关注的还是《豪血2》的模拟（新版MAMEPLUS WIP里的重头大戏），到截稿时日本作者的蜂MAME已经支持了这个游戏，测试时除了声音有点小问题外一切都很完美。至于《豪血寺1》的新闻，这个月也有：MAME御用Dumper Guru又收到了一块该游戏的基板。令人期盼的拥有正宗语音的版本就快要到来了。稍显遗憾的是暂时还没有《豪血寺2》的PowerUp版《豪血寺 – 外传》的消息。（注：本期光盘没有附上最新的《豪血寺4 – 斗婚》，我们会在今后补上。）



3. Cps2 ROM XOR 111



Raz发布了CPS2 ROM第111号XOR解密文件，此XOR对应游戏《D&D：Shadow over Mystara (Japan 960619)》，剩下的XOR并没有多少了，“两年准则”仍是Raz所坚守的。目前来说Cps2的东东已经很难再引起玩家的惊讶了，这个存在于2000年的模拟界破解神话已经在人们的记忆中渐渐淡去，但Raz等人的壮举将被永远载入史册。

4. MAME-PGM WIP

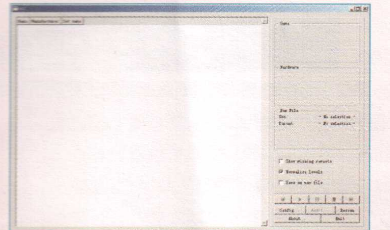


HAZE说，MAME071u2以后大概有一个月左右MAME将不会更新，令人遗憾的是《三国战记2》、《大家来找碴》、《蜂暴》并没有被模拟。PGM的Rom还是一波一波地往外涌出，而且NEBULA的常规新版本也没有能够推出，喜欢PGM游戏的朋友，看来得等上一段时间了。

5 MAME.DK 停止下载服务。

MAME.DK 是集专业性与实用性二者一为体的 Rom 下载站，良好的数据库查询系统和专业的页面设置是值得任何一个 Rom 站学习的典范。经过数次下载方法的变更和开关后，MAME.DK 最终决定将关闭下载服务。究其原因还是流量实在太大，维护相当困难。相信稍有资历的模拟迷们都曾在那里补过 Rom 吧，而现在我们大家唯有一起祈祷 MAME.DK 重新开站的那一天。

6. M1 的相关新闻。



这是个能用 44.1 kHz 立体声 CD 音质回放 Rom 音乐的播放器，搭配不同的前端适用于入门级 Rom 音乐工作室的构建。M1 新版将移植 Zinc's H8/3002 CPU 内核和 C352 声音，同时也导入了 Namco Classics (ND-1) 声音程序。作者 R.Belmont 和 Arbee 都是 MAMEDEV 的得力干将（其中 R.Belmont 应该是恶魔城的 Fans 吧）。

相关站点：

http://www.Mame.net

http://haze.Mame.net

http://emu.xaonline.com/host/Mameplus/

http://www.Mame.dk

■ N64 EMULATION WIP

本月的 N64 模拟又重新火热起来了，众多的模拟器及插件完善版本的推出让追随者们又忙碌了起来。下载→更新→测试→ Post 反馈→喜悦，这是每个喜爱 N64 模拟朋友们生活的轮回，不是么？也许喜欢 PC 硬件或游戏的玩家会非常喜欢 N64 模拟，我也是其中之一。OPENGL、DIRECTX、全屏抗锯齿、各项异性过滤、Z 缓冲，这些令人着迷的词语；令人爱不释手的 3D 画面；令人欣喜的抗锯齿跑到 60 帧，这才是模拟暴风一族的追求……打住，还是让我们来看看本月的 N64 模拟新闻。

1. PROJECT64 SP1

终止开发的 PJ64 终于由 SMIFF 给我们带来了一些惊喜。SP1 不仅在文档上有所更新，另外还更新了两个用得最多的插件 Jobo'SD3D6V1.5.1 与 N-Rage's Dinput8 v1.82a，其中 D3D 方面令人诟病的延迟暂停问题基本得到了解决。不过，Rice's Daedalus 插件系列已经比较成熟，出现了迎头赶上的态势。软件的 Serve Pack 是微软的做法，实力果然是实力，这种做法会不会成为新的标准呢？天知道……



2. Rice's Daedalus 5.1.0d

Rice，原 1964 的开发成员，在将 Daedalus 代码析出后构架公用的显示插件后让很多人认识了他。现在这款插件在 Rice 的逐步完善下已经基本在效果上超过了其他 N64 显示插件，这款插件能较好地模拟一些其他插

件支持不好的游戏。新的5.1.0x版更好地优化了插件的速度，优化了OPENGL的混合器，还改善了ATI显卡的兼容性。勤恳的Rice还根据反馈，连续更新了两个除错版：5.1.0b、5.1.0.d。

3. Glide64 v0.42



针对GLIDE的强力Voodoo模拟插件，早期的版本就有很好表现，此次更新修正了大量问题，并改善了2D的画质表现。需要指出的是必须用EVOODOO才能在一般显卡上使用此插件，但是根据测试表明，这种模拟方式产生的效能并不理想，看来这款非常棒的插件是用3DFX朋友的专美。

4. UltraHLE 1.05a

老牌的HLE模拟器，虽然有了更新，但是在其后辈们的光芒下多少显的有些失色。新版本更新主要如下：

- 修正了声音模拟代码中可能引起崩溃的部分，并除去了部分内核中的错误。
- 修正了某些情况CPU模拟不能停止的错误。
- 优化了CPU内部解释器和重编译器。
- 清理了主程序中的一些垃圾代码，优化了高阶硬件模拟。
- 针对一些游戏做出了特殊的修正和优化。

具体的模拟效能还需要大家进行测试和反馈。

相关站点：

http://www.emulation64.com

http://www.emutalk.net （N64模拟反馈讨论中心）

■SEGA MULTI PLATFORM EMU WIP

1. MEKA0.65



支持模拟系统：

Sega Game 1000 (SG-1000)、Sega Computer 3000 (SC-3000)、Sega Super Control Station (SF-7000)、Sega MarkIII (+FM Unit) SegaMaster System (SMS)、Sega Game Gear (GG)、Coleco Vision (COLECO)、Othello Multivision (OMV)

成名已久的SEGA多平台的模拟器，作者帅气的笑容留在了模拟名人堂中（http://emu-celebs.consollection.com/），大家闲时可以去瞻仰一番。MEKA分为公众版和收费版两种形式发放，两个版本功能相同，公众版将比收费版晚一些时间发放。MEKA的GUI外观极为漂亮，更新频率较低的原因是该模拟器的起点很高，很早就达到了相当好的模拟效能。更新内容主要有：

- 重写了调色版，WINDOWS版显示速度过慢的问题解决。
- 视频精灵的问题解决，还有一些图形与抓图问题解决。

相关站点：

http://www.smspower.org

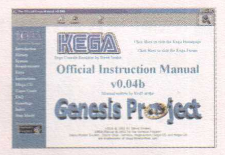
2. Kega Lazarus SE r5



支持模拟系统：

Sega Game 1000 (SG-1000)、Sega Computer 3000 (SC-3000)、Sega Master System (SMS)、Sega GameGear (GG)、SegaGenesis/MegaDrive、SegaCD/MegaCD

Steve不仅是一个另类的模拟器作者，而且是位非常有个性的人。很早的KAGA（准确说是KGEN98）就有了相当的完成度。可惜的是，一次硬盘灾难袭击了Steve，使得开发资料与数据全部丢失（后来GENS的



强势慢慢赶超了KAGA，其作者为模拟名人堂的法国帅哥Stef)。坚强的Steve凭借记忆与开发经验弄出了这个SECOND EDITION，颇有些凤凰浴火重生的感觉。

这次R5修正了对SEGA CD的模拟。大家可以留意一下KAGA启动时模仿SEGA LOGO的画面和充满雪花点的屏幕，这也是一种模拟精神吧，不仅内核要模拟，软件外观也要相似，这样的执著精神将唤起模拟迷更多的感动与支持。

■ PLAYSTATION EMU WIP

1. PSXeven 0.17 rev B



近期相当活跃的一个模拟器，作者兢兢业业的开发，使得该模拟器逐渐完善，并拥有了相当不错的模拟效果。新的0.17版本修正了大量问题，作者由于忘记了开启预处理，而迅速推出了一个小修正版0.17 revB。让我们来看看有些什么主要的改变：

- 加入了解释器运行的模式。
- 加入了存档管理器，修正了内存分配的错误，加入了PSF音乐的模拟。
- 修正了GPU工作的DMA模式错误，修正了CDR运行的错误。
- 修正了大量游戏中的崩溃问题。

最后卖个关子，作者拿一位PS《心跳回忆2》中的可爱女孩作为网站Theme，至于是谁，请大家自己去看。

相关站点：

http://batard.psxfanatics.com

2. Pete's PSX GPUs Version 1.72

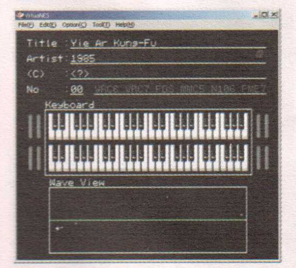


Pete这位大叔也是十分有个性的人，名人堂中他选择一段自己的视频作为自己的介绍，当中的他俨然一副艺术家的样子。不过他的本行就不那么艺术了，PLUGINS,不仅仅是GPU，还有SOUND与CDR，对应不同的操作系统以及对应不同的加速方式，确实是一项浩大的模拟工程。NV或ATI或者FUTURE MARK会不会给他OFFER……打住，这个版本插件的更新主要修正了ATI显示芯片退出模拟时的问题。具体的技术更新文档如果大家有兴趣研究可以到其主页去下载。

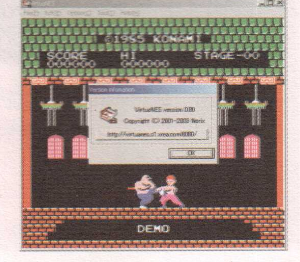
相关站点：

http://home.t-online.de/home/PeteBernert/

■ VirtuaNES0.80



颠覆FC模拟器格局的劲旅VirtuaNES在6月23日更新到了0.80版，修正了MAPPER1,45的问题，加入了NSF选曲初期设定的功能。另外VirtuaNES可以解决很多FC游戏汉化时遇到的字库扩容问题。这几期杂志中几乎每期都提到了VirtuaNES，究竟为何这款模拟器这么受人拥戴？其实就易用性和实用性的方面来看，VirtuaNES还算不上是FC模拟器的老大，不过它很注重在模拟器的拓展上下功夫，这使得与用户的连动显得格外吸引人，而且作者对模拟器开发精益求精的态度也得到了业界一致的认可。



相关站点：

http://virtuanes.s1.xrea.com:8080/

模拟器篇

EMU-ZONE" Cotolo

模拟器篇

EMU-ZONE: Cotolo

■ GAMEBOY&GAMEBOY ADVANCE EMU WIP

1. VBA 发布 Beta 版





最好的GBA模拟器之一，近来也开始了频繁琐碎的更新，这与模拟界老大哥Mame近期的风格不谋而合。本月Forgotten一共发布两个1.6的Beta版，大多数是修正前一版的一些错误。也许是出于Forgotten的强烈责任心，VBA从0.8版起坚持在每一至两个月之内向公众推出一个新版本，从模拟器的外观上很难看出的改变已经变成点点滴滴渗透到VBA每个微小的地方，让每一个热爱这个模拟器的人由衷感叹到功能和操作人性化的进步。这位巴西的天才执意以80%作为这个GBX模拟器模拟GBA的性能上限，只进行大量错误的修正而不去动联机对战的模拟，更加彰显了他的个性。如果大家需要联机对战功能的话，请自己去购买真正的主机进行游戏。

相关站点：

http://vboy.emuhq.com

RascalBoy Advance v1.2.5



这个发展中的GBA模拟器在以非常快的速度进步着。经测试，该模拟器可以较好得运行大部分商业游戏，与以前的版本相比有着巨大的进步。缺点是声音的模拟还比较初级，如果要达到VBA的模拟效果还需要一段路要走。下面是主要的更新：

- GAMEBOY COLOR 声音通道的模拟被加入
- 优化了桢缓冲，增加了全屏显示方式，增加了窗口大小的调整。
- 修正了前版本的一些错误，提高了ARM模拟的速度。



Gest 0.50

频繁推出新版的GB模拟器，作者的热情就是模拟世界中最可宝贵的东西。新版支持了SGB的模拟，优化了大量游戏的运行。这个模拟器的效果尚可，大多数GB游戏都可以跑得不错。

■ Caustik 的 Cxbx v0.7.5&Newer



本月现役三大主机的模拟全都有震撼人心的新闻，今次XBOX的模拟终于有了里程碑式的事件：Cxbx v0.7.5。此模拟器终于有了一个新的GUI界面，D3D、DSOUND、API也被依次加入，《Demo X-Marbles》弹珠球游戏也被完美模拟。最新的Cxbx更是放出了《恐龙猎人》的开机画面图。当然，我们都知道XBOX的内部构造非常相似于电脑，一块133外频的塞扬733和NV20A加上NFORCE-INTEL的系统模拟起来不会很轻松。试想象VPC的模拟原理就是在本身的操作系统下面再模拟一个操作系统，这应该就是XBOX的前车之鉴吧，软件的模拟和硬件的模拟还是不能同日而语的。

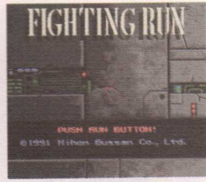


相关站点：

http://caustik.com/cxbx/

Magic Engine





可以说是目前唯一的也是最好的PCE模拟器了，作者对有奖活动的热衷程度丝毫没有减退。这次获奖的参与者是来自美国的Daniel Schibuk，他将获得一款原版的PC-FX CD-ROM，游戏名叫作《3X3只眼》。同时，作者的主页上还公布了最新的模拟期开发进展，大部分改良都存在于声音部分。确实PCE与同时代其它机种相比，拥有CD作为媒介的它拥有无法比拟的优势，而Magic Engine是PCE模拟器这一大家族中对声音模拟做得最为精确的。另外，作者还公布了目前正在进行的PC-FX模拟器开发进度：

PC-Engine emulation core – 90%

PC-FX emulation core – 90%

OpenGL graphics engine – 80%

sound engine – 90%

GUI – 20%

PC drivers (input、sound、CD) – 60%

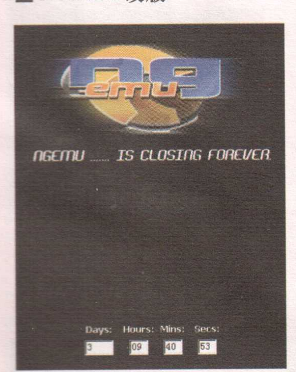
Mac OS X drivers (input、sound、CD) – 30%

从上面进度我们可以看到，几个主要的内核部分已经接近完成，只是与PC结合的部分还需要多加磨合，更通俗点说就是模拟这个定义基本已经达到，离真正流畅地玩还有一段距离。不过即便是90%的完成率，也还存在着一些细小的问题需要及时解决，游戏的兼容性也远远没有达到完美，因此期待PC-FX模拟的朋友估计还要等上一段时间。

相关站点：

http://www.magicengine.com/

NGEmu 改版



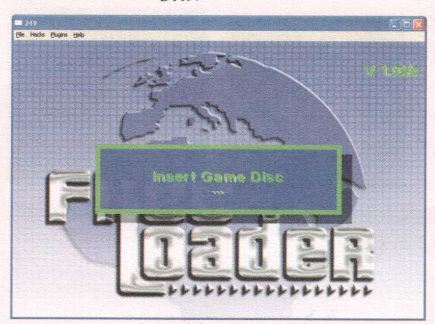
著名的模拟器门户网站NGEmu再次改版。同上次一样，旧的NGEmu版面以Closing的形式成为了历史，取而代之的是全新版面的NGEmu。在笔者的印象中，NGEmu最早是以专门报道PS模拟器方面的新闻和收集PS模拟相关资料而设立的，最早叫做PSXEmu，并且凭借专业的报道和翔实的相关资料，在模拟界确立了PS模拟器门户网站的权威地位。之后随着模拟界的发展和网站业务的拓广，PSXEmu已经不再满足于PS模拟器方面的报道，逐渐将报道的范围延伸到次世代主机的模拟。于是PSXEmu正式转型并更名为现在的NGEmu。之后NGEmu在模拟界一直保持着极高的声望，次世代主机的模拟相关新闻的份量和质量都是圈内顶尖的。这期间也遇到不少问题，包括网站的维护经费、人员的变革、精神领袖的更新换代等等，不过NGEmu还是坚强地挺了过来，并成功过渡到第三个版面，让我们祝NGEmu一路走好。



相关站点：

http://www.ngemu.com/

Game Cube 模拟



如果让一个游戏玩家对现今的三大主流家用游戏机做一个对比，将它们按照模拟的可能性做一个简单排列的话，那么NGC（全名Nintendo Game Cube）将很有可能是排在最后的。任天堂对版权意识的高度重视，使得这款任天堂的最新主机以略显另类的姿态出现，尤其是那作为游戏载体的8英寸光盘，不得不让人佩服老任的良苦用心。



最近在Emulation64网站传出的一条信息却不得不让模拟爱好者们大吃一惊，这就是Game Cube的模拟器正在开发中，还放出了几张模拟器的运行抓图。顿时间国内国外模拟器站点、论坛都热闹起来，人们都在猜测、谈论这个或真或假的NGC模拟器的各种可能。与此对应的是，许多研究Game Cube的站点相继成立，配套Game Cube的开发工具包和一些解密工具包也开始在网络上流传。接着便是大量的Game Cube游戏光盘镜像的出现，难道说Game Cube的Copy已经早于模拟器先出现了？Game Cube的神秘是通过什么来解开的，至少在没有见识过真正的Game Cube Modchip之前，还没有人敢下定论。

相关站点：

http://www.emulation64.com/

Nebula Model2 v0.9



星云大师并没有象多数人想象的那样终结PGM新游戏的模拟，而是只推出了针对MODEL2模拟的Nebula Model2 v0.9，世嘉名作《死亡之屋》被模拟，还有一些赛车游戏的模拟控制方式也被加入了。在个人看来Nebula Model2与Nebula类似的方面是图象方面都异常出色，画面平滑，颜色绚丽，也许正体现了星云大师的创作特色吧。该模拟器在速度方面变化不大，想要平滑地在大众配置下将MODEL2带声音跑到60帧，这款模拟器还需要好长的一段路要走。本期杂志的光盘中附送了Model2游戏《死亡之屋》，大家可以将以前收集的模拟器和Rom收集在一起，看看Nebula Model2总共支持了多少游戏了：）

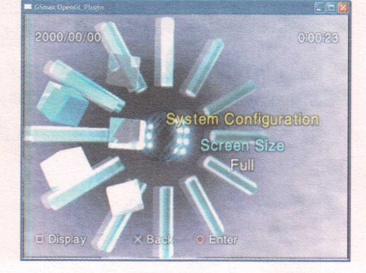
相关站点：

http://nebula.emulatronia.com/

PCSX2 WIP



SHADOW是一个非常努力的人，在5月1日发表了PCSX2 0.3后，他又投入到了模拟器的紧张开发中。虽然PS2的模拟的道路还很长，但这次的确有了些突破。6月14日，PCSX2秀出了BIOS的运行画面，6月16日更是得到了一幅《山脊赛车5》的运行画面。现役三大主机的模拟在这个流火七月里都有一些突破，本期杂志我们的焦点特报员微风同志撰写了一篇次世代主机的模拟报告，有兴趣的读者可以看看。



相关站点：

http://www.pcsx2.net

FreeDO 0.14 内部测试版

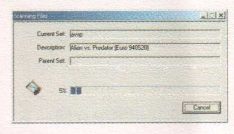


3DO，第一台给在下带来次时代震撼的游戏主机，与其它同属次世代的主机相比，有着太多的理由感叹自己的生不逢时。但是，往往这种弱势的主机都有着模拟界救世主之类的人物要勉力将其化为代码留在大众的操作系统中。例如PC-FX的模拟与David，A'CAN的模拟与Billyjr，等等。该模拟器的0.13版可以勉强玩一些商业游戏，0.14版的更新提高了模拟的兼容性和速度，可惜到截稿为止，这个版本的模拟器还在某些测试员的手中，未能面向大众发布。

相关站点：

http://www.freedo.org

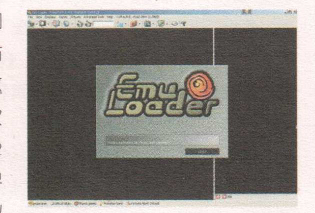
ClrMamePro 3.04



新手勿近的究极Rom管理工具，除了整理、校验及补完Rom外，ClrMamePro还有许多专业的Rom管理功能。新版本加入了对任何文件拖放到About窗口的显示信息功能，还修正了以前版本的一些错误。这个工具对新手来说比ROMCENTER要难上手得多，不过只要是肯花时间，熟悉它也不是什么太大的问题。幸运的是，大多数真正的模拟迷都是喜欢钻研的。

EmuLoader v3.9.2

MAME前端的王者，命令行主义是MAME遵守的准则，拿到新版和特殊编译版MAME时就要求助于这款工具了（注：MAME在新版刚发布的时候一般都是只提供没有Windows界面的Win32命令行版本，HAZE这个修理工接手MAME的发布后，更是只放出了可供编译的源代码）。此次新加入了对选择游戏的校验支持，基本上个人觉得此前端比很多MAME32衍生版还要方便美观，没用过的朋友一定要用一下。当这个程序初始化寻找Rom时进度条平滑前进时，伴随着阵阵的硬盘声，我想我们这种模拟迷最有快感的时候就到来了。



BridgeM1 的曲目列表



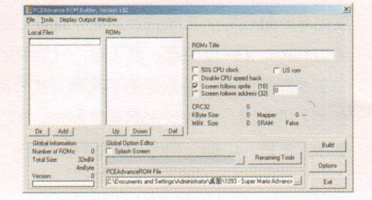
日本作者的M1前端BridgeM1以其支持全面的自定义列表功能而闻名，这个Rom声音播放工具主要强大在良好的用户界面上。有一批Rom音乐爱好者不停的更新着软件的中文曲目列表，这样在欣赏音乐的时候玩家就能加深对音乐本身的认识了。想了解详情可以去模拟天下的BridgeM1专区去更新。

相关站点：

http://www.emucn.net

PCEAdvance v4.4

不断进步的GBA上的PCE模拟器，但是笔者却从来没有用过。这个月发表的版本逐渐支持了声音，可惜速度方面仍不是特别理想。更新主要是修正了一些错误，还有支持了SF2CE的HACK模式。就本人看来，GBA模拟PCE这样的构架似乎有点勉强，这其中也许因为笔者对PCE这款主机的认识不够吧，其实在GBA这样强大的机能下，把MD上面的几款名作来做个总结相信会很受欢迎。（旁语：模拟器你来做？）



相关站点：

http://hem.passagen.se/flubba/gba.html

汉化情报站

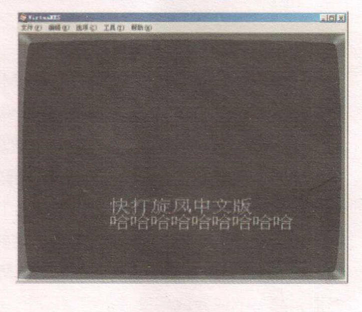
EMU-ZONE：dwt_so

七月，是所有学子们出成果的时候。期末是总结一个学期收获的时候，而总结的方式就是考试，因此每个学生都希望能考出一个好的成绩，许多学生都想在考试前有一个冲刺，放下除了学习外的所有事。在汉化界里，大多数都是学生，所以，这个月的汉化作品显得特别的少，这也是没有办法的事。但是即使是在这种特殊的时候也还是有着许多令人振奋的消息……不过要大家注意，最好不要去打扰文章所提及的汉化小组，否则后果是很严重的（笑~），看到一些经典的模拟器中止开发你们也许没什么，但是看到这些经典的游戏中止汉化，我想没有人高兴得起来了。为了能让大家了解到更多，我公布出了一些没有并没有公布的消息，有许多是内部的消息，如果给汉化小组带来了麻烦，以后我不将公布这些内部消息。我还是那句话，等待是一种美德，对于免费，我们不能有其他任何要求，能做的就是为汉化者加油鼓励。

■FC

FC已经成为目前新人研究的第一机种了，好多新人都用这个平台的游戏来练手。在此我只简单介绍一下，本月完成的有：jeffma 汉化的《三目童子》、王大可汉化的《超级魂斗罗》、王龙汉化的《世界杯》。

记得上期，我说过《快打旋风》将会出现大字体版。在截稿后没几天，tpu就把扩好容的《快》给了模天汉化小组的liujunusa。liujunusa也表示将尽快推出"完美"的《快》，到时就可以让我们的眼睛不再被8x8小字体弄伤了，《快》也是Capcom在FC后期的动作游戏，作品各方面都超过其它的同类作品，所以笔者也很期待完美中文版的到来。



最近得到了狼组的消息，《太空战士3》这个工程其实一直没进展，由于主力破解pinokio有些私事要处理，所以一直搁浅，只要pinokio问题一解决就会马上加入战斗中去。在此，狼组也希望大家能再耐心等一段时间。



半年前，汉化情报资源站就开始收集一些即将湮灭失传的FC、GB、MD等平台上的中文游戏，并试图把这些游戏dump并传承下去，经过半年努力，现在终于有了一点点希望。该站成员tpu（又是他！？）通过研究，终于可以在不损卡带的情况下dump游戏，还拿他自己的一个游戏——《龙珠英雄》（其实是《半熟英雄》）做实验dump，并放了出来，而下一个目标就是另一个FC经典游戏——《赌神》。我也在这里帮一个忙，谁要是有一些FC中文游戏，并且没有被dump，就请与我联系：dwt_so@163.com，让我们一起为你曾经美好的回忆在PC上复活而努力吧！！

■SS



当SS模拟器GiriGiri Saturn能模拟游戏时，许多人问我能不能汉化SS游戏呢？答案当然是能，现在已经有人在研究该机种了，而且也hack了一点地方。据了解，只是汉化SS的难度比PS还要大，由于资料的匮乏、模拟器的不成熟（比PS模拟器差很远啊）再加上技术上的问题，所以汉化的难度很大。不过每个机种的游戏，汉化的基本方法是一样的，相信在模拟器成熟后，这些问题就可以迎刃而解。

■GBA

这一个月可以说是GBA游戏汉化新闻的丰收月。因为许多游戏正在进行中，也达到了一定的完成度，由于某种特殊的原因（大家应该都知道吧！），许多小组都没有放出自己的半成品，都是在内部测试，请大家多多包涵这些为玩家考虑并无私奉献的人吧！





《最终幻想战略版》的汉化在第八期介绍过后，就一直没什么进展，当时有许多汉化界"知名"人士在研究这个游戏，可是最后还是交给了熊组。目前该游戏汉化进展十分顺利，除了：任务注释完成了40%、非主线任务剧情完成了60%、图片hack完成了80%外，其它已经全部汉化，进度大约95%，可以看出熊组的实力也很强，相信杂志面市时就可以玩到正式版了。而熊组也没有闲着，在《最》没有完整汉化时，他们放出了《我是航空管制员》的完美汉化版，修正了之前所知的bug，以及没有hack的图像。要是能够把游戏中的语音也汉化了，那就是真真正正的perfect 了，不过如果真的把语音汉化了，可能会招来群众的非议吧，寒！

本月让笔者吃惊的是，除了dejap、AGTP等外国的英化小组会英化游戏外，居然国内也有人干这个，汗……他就是Swelin，不过他英化的这个游戏有一些特殊，是《胜利十一人A》，就是GBA上的《WE》。目前英化了除两支元老队外的所有人名，不过，他下一步就是汉化游戏里的菜单，呵呵，笔者觉得这种方式也不错的说，毕竟以前在PS上也只玩英文版的"《WE》系列"。





沿着汉化前辈们的道路，不断有新的血液注入，其中有名的小组就是"掌机之王"的汉化小组了。该组成员全球通（是不是还不确定），hack 了目前比较热门的一个游戏《重装机兵2》，不过是用来练手，大家不要抱太大希望。但是我透露一点消息，狼组也正在研究这款游戏哟，只不过又要让大家等了。该组另一个进行中游戏就是《钻地小子A》，可以说不管男女老少都能在这个游戏里找到乐趣，笔者也非常迷恋这个游戏，目前该游戏汉化进展顺利，目前还没遇到不能解决的问题，进度大约是45%。





CGP很早以前就宣布过《逆转裁判》汉化进度已经到了90%。可是时间过去这么久了，大家并没有看到这个游戏被汉化的踪影，就连一张图片也没看到过，最多也只玩过这个游戏的flash版，就在这个时候，jpgmfan 发布了《逆》的第一章汉化版。笔者玩后，感觉这款游戏汉化得十分不错，也许由于地区的不同，有些东东的翻译个人感觉并不是很好……在发布这个作品时，作者说他以前做过MD汉化，难道他就是传说中那个搞过《梦幻之星4》汉化的jpg，有待证实，残念……





Wind. E-mail:wind@comicer.net

第三代游戏主机模拟的曙光

模拟界的人们对新世代主机模拟的期待，可以追溯到次世代主机霸者PlayStation的完美模拟之后。ePSXe对PS主机的模拟，无论在画面和兼容性都达到了让人无法置信的高度，毫不夸张地说，PS主机的模拟吸引了更多的人认识到模拟器的魅力，人们在体会到只要在自己的电脑里使用一个仅有几兆大小的软件就几乎等同于拥有一架PS游戏主机的快乐时，又把目光投向了当时正在互相竞争得热火朝天的第三代游戏主机的模拟上，毕竟，人的欲望是无止境的。注目于第三代游戏主机模拟的并不仅仅局限于爱玩游戏的人们，这其中还有被我们誉为神的模拟器开发者。他们首先把模拟的目标放在了影响力最大，覆盖面最广，同时性能也最低的PlayStation2上。这时也许会有许多读者会有疑问，为何不首先以XBOX为目标，只要稍微了解游戏机界的人都知道，微软的XBOX几乎全部配件都采用电脑的原件，而里面的CPU只是性能并不出众的PIII 733，其他诸如硬盘与显卡都是和电脑共通的，这样XBOX用电脑模拟不是更轻而易举么？首先，大家要清楚的是模拟的概念，模拟是通过软件模拟被模拟对象的硬件，所以几乎所有硬件都可以通过软件模拟达到百分之百，但这其中存在着一个性能的差异，软件模拟只由CPU负责，也就是说电脑CPU包揽了被模拟对象全部硬件的模拟，其中包括了主控制芯片，显示，声音等，所以要满足模拟的条件必须是比被模拟对象的硬件性能高出非常大的一截，否则则不能称之为正常模拟运行（运行速度慢到你怀疑它是否在运作）。对于不能满足性能差异条件的主机，目前采用的是称为高端模拟的方式来解决，通过电脑拥有的硬件加速来模拟一些对资源占用巨大的部分，从而大幅提高模拟器运行的速度。插件就是其中最典型的例子。凡事有利必有弊，高端模拟（HLE）在提高速度的同时，也会大大影响模拟的兼容性，目前只能采取低端模拟与高端模拟相结合的方式，最优秀的N64模拟器Project64就是其中的姣姣者。XBOX的硬件虽然和电脑非常的相近，但他们并不能通过简单的硬件代换，而完全以软件来模拟全部XBOX的硬件对电脑的CPU来说几乎是一个不可能完成的任务，这也就解释了与电脑硬件一样的XBOX无法轻易被模拟的疑问。相对于XBOX，PlayStation2除了在游戏数量上拥有不可动摇的地位外，性能也是三架主机中最低的，这对于当时虽然在高速发展但仍不足以以电脑性能来谈模拟相对比较现实。而且，PlayStation2也是拥有最成熟的改机芯片、最发达的盗版事业的主机，拥有详细的硬件资料就意味着模拟难度的的降低，这些对模拟都是一种优势。于是，第三代的游戏主机的模拟终于被提上了日程。



当然，大家真正在意的是目前三大主机模拟的进程以及到实用阶段的日期。本来已沉默了许久的三大主机的模拟在这个月捷报频频，

但如果要说到实用阶段，还是需要走比较长的路，光是以目前的个人电脑性能，要模拟三大主机的任何一架都显得力不从心，但从目前电脑性能的发展速度来看，我们都可以持乐观的态度去等待，下面由我给大家分别报道三大主机的模拟进度：

PlayStation2



著名的PS模拟器PCSX的制作小组最早开始进行第三代主机的模拟，运行Demo（演示程序）几乎是所以家用机模拟器的必经之路，第一个PS2模拟器PCSX2也不例外，依靠麦当劳先生无敌的显示插件，初发布的PCSX2在运行PS2 Demo的效果上已经非常完美，同时也向世人宣告第三代主机模拟时代的到来。虽然PCSX2的开发也经过了不少时日，同时也不断支持新的Demo程序模拟和新开发成员的加入，但进度始终不尽人意，直到放出的《真人快打》Loading画面和《足球经理》的开始画面，才正式向世人宣告PCSX2对商业游戏的支持。



本月PCSX2更新异常频繁，PCSX小组向我们展示了PS2的BIOS菜单以及记忆卡格式化完成的截图，这意味着PS2的BIOS程序几乎可以正常地运行，游戏中的记忆卡检测也已经通过。令人激动的是那张运行《山脊赛车5》的截图，除了字体还模糊外，游戏画面已经很不错了，可惜运行速度只有6fps。从现在的进度来看，PS2的模拟已不再是梦，虽然要现在的电脑去模拟PS2的高性能比较勉强，但回想起PS刚被模拟时，情况也不非常相似么？通过HLE（高端模拟）和核心的LLE（低端模拟）结合，PCSX2终有一天会以完善的速度把PS2游戏在我们电脑上呈现……





XBOX

XBOX的模拟器CxBx虽然比PlayStation2起步迟，但本月的发展之迅速令人咋舌。继放出不少Demo程序的运行画面后，发表的新版本CxBx 0.7.6已经可以运行一些XBOX上的模拟器，例如FC模拟器FCUltra，而且还能运行一些XBOX上自制的游戏，这也代表着XBOX可以进入实用阶段。





最令人激动的CxBx运行XBOX版《恐龙猎人》的截图，无论是开场CG和开始画面都已经可以用完美来形容，这些都是CxBx运行真正的商业游戏的效果，看来作者Caustik坚持的HACK方式的模拟之路还是非常有成效的，而且据Caustik称，高端模拟部分在游戏兼容性修正方面的进度非常不错，低端模拟核心也取得了可喜的进步，在CxBx 0.7.7发布







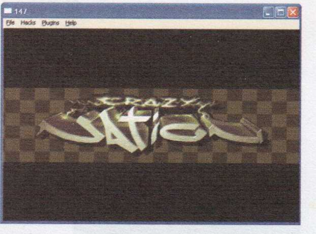
之际，这里献上一副《恐龙猎人》的CG截图，让我们一起来期待这个新世代模拟器的完善。

NGC





大家看到这里一定会有疑问，NGC模拟器？这个连改机芯片和盗版都非常罕见的主机怎么可能会在现在这个时候出现模拟器？确实，虽然NGC的硬件资料相对比较贫乏，但NGC的模拟器确实已出现在我们眼前，一个不知道名字，没有进度，也没有官方站点，甚至连作者都不知道是谁的模拟器。

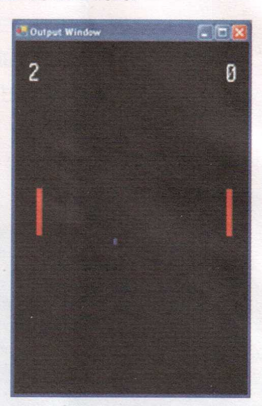


在著名的模拟新闻站Emulation64上发布了一张运行于GameCube上的Demo游戏“Pong”的截图，但模拟Demo程序和小游戏并不能吸引众人的目光。直到7月13日，同样在Emulation64发布了一张足以令人眼睛发亮的截图，就是模拟器运行Free Loader的抓图，也许知道Free Loader的人并不多，我这里向大家解释一下，Free Loader就象是PS2的早期引导盘AR2一样，是由一个破解组织发布在网络上可以破解密GameCube区域码的程序，只要把Free Loader烧进NGC专用的8厘米DVDR盘里，通过它引导就会在开机时候让你选择区码，而不用通过硬件上的改机。



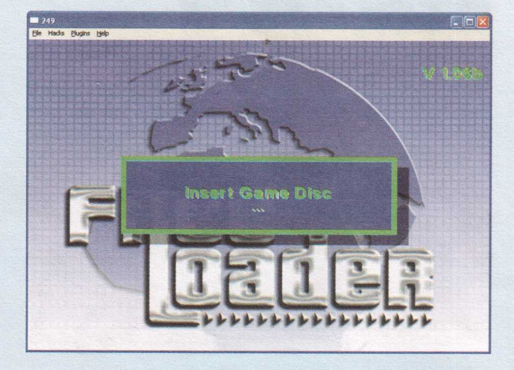
就这么一个没有任何资料的模拟器，已经能运行象Free Loader的商业软件，其模拟程度已经比想象中的好太多了，相信在不久之后，NGC的商业游戏截图也会呈现在大家眼前。

另外，据小道消息说这个NGC模拟器的作者是大家非常熟悉的一个人，不知道大家能否猜到。



第三代家用游戏机已经发布了不少时候，随着时间的推移和电脑性能的飞速发展，这些主机的模拟器进入实用阶段将指日可待，毕竟模拟界的奇迹实在是太多了，模拟器从一个被认为愚人节的笑话到现在为大家带来的许多乐趣，本身就是一个奇迹的产生。或许许多人会认为，在现在个人电脑的性能还不能和这些主机拉开差距的时候，谈模拟是否太早了，但我还是抱乐观的态度，想起当年的N64的模拟，在个人电脑刚进入3D显示加速卡的时代，在人们还感叹N64全三维游戏的逼真时，一款名为UltraHLE的模拟器让N64游戏完美地在一架PII 266上运行，我相信UltraHLE的奇迹还会再次出现，而且会出现在最被期待模拟的第三代家用主机上，今天我们不是已经看到上面三款模拟器的喜人进度么，让我们一起来等待完美的第三代模拟器的到来吧……

（另外这里POST一条与PS3和模拟器相关的消息，SCEI已经开始为其PS3征集PS模拟器的开发者，因为将来发表PS3将只对PS2的游戏兼容，为了兼顾PS游戏以保持其向下兼容性，在PS3强劲的性能下，模拟器无疑是一个最恰当的选择，看来SCEI打算把PS永远地继承下去）





taka. E-mail:taka@comicer.net

暗影摇曳 梦魇边缘

生化危机特辑

文：双人房单人床



它似乎不知道什么叫做绵里藏针，一出道就锋芒毕露，以咄咄逼人的气势很快占据了游戏领域的重要一席。如此神奇的魔力在令无数游戏业内人士折服的同时，也迅速号召了一大群为其倾倒的Fans。凭借系列四部正传近1800万这一同类型游戏不可企及的销量（未包括目前GC上火热发售的《REBio》和《BioHazard0》）它开创了属于自己的时代，成为游戏业的一座里程碑——《生化危机》（《Biohazard》，美版名为：《Resident Evil》）。



"《Biohazard》系列"的最初舞台建立在"次世代"上，《Bio》正传前三作（《Biohazard1 – 3》）在PS、SS上的灿烂表演更坚定了其系列化的决心。于是，我们在DC、PS2、GC甚至GBC上又陆续看到了其同样受欢迎的续作《Biohazard：Code Veronica》、《REBio》、《Biohazard0》、《Resident Evil：Gaiden》。如今网络游戏的风风火火，让《Bio》也耐不住寂寞，一款名为《Biohazard Outbreak》的网络版《Bio》难免让人浮想联翩。但是更令人兴奋的是，在今年的E3展上我们看到了以更高品质画面登场的《Biohazard4》展示片。等待是一种煎熬，同时也是一种享受，在这段日子里我们不妨带着这双重心情将从前的感觉一一唤醒，一如游戏所言Fear can't kill you,But……

在进入正题之前，让我们不妨再注意一下游戏中的一些关键词：

阿什福德（Ashford）：生化大背景下追根溯源到的传奇式家族，曾经人才辈出。家族创始人维罗尼卡（Veronica）是一位极富魅力的女性。鼎盛于第五代主人爱德华（Edward）爵士创立Umbrella，没落于第六代主人亚历山大（Alxanda），灭亡于第七代那对孪生子女——阿尔弗雷德（Alfred）和阿莉西亚（Alexia）。

Umbrella：药品疫苗生产厂商，然其实际却是病毒开发研究机构。



阿克雷（Arklay）研究所：我们所惯称的"洋馆"，Umbrella的生化兵器研究所。这里的创始人是"原始病毒"发现者之一的斯潘塞（Spencer）爵士，而最高领导人实际上就是被赋予了全权的两名主任研究员——威廉·巴肯（William Birkin）和阿尔伯特·维斯克（Albert Wesker）。





Umbrella干部养成所：一如其名，这是为"伞"公司培养高层人才的机构，所长为詹姆斯·马库斯（James Marcus"原始病毒"发现者之一）。



taka. E-mail:taka@comicer.net

H·C·F：威斯克目前所属的组织，拥有极强大的实力，与Umbrella为“竞争对手”。其他情况未明……

S.T.A.R.S.：Special Tactics and Rescue Service，R.P.D（Raccoon Police Department，Raccoon市警署）的对特殊犯罪所设置的特殊警察部队。



T-Virus：最大特性简单说就是加速生物的新陈代谢。因此，染上T-Virus的生物补偿性再生的能力是惊人的。另一方面，由于新陈代谢的过快，生物体细胞极容易发生基因突变，从而使得生物体发生变异现象。

G-Virus：威廉·巴肯全权负责的研究项目。G-Virus与T-Virus的区别就在于其宿主会主动对病毒起反应，也就是说，将生物武器置于特定的环境中，宿主体内的T-Virus能够导致某种形式的变异，但无论如何都需要外力来引发变异，而G-Virus却不需要。G-Virus计划的目的是将变异推向最高点。

B.O.W.：Bio Organic Weapon，有机生化兵器。Umbrella运用T-Virus和DNA的结合技术制造出的生物兵器的总称。

T-Veronica：女王蚁的遗传因子中存在古代病毒，于是阿莉西亚把女王蚁的遗传基因移植到斯潘塞他们发现的“原始病毒”上，成功开发出“女王蚁病毒”，即T-Veronica。《Bio：CV》中，亚历山大和史帝夫都先后是这一病毒的试验品。

复仇女神（Nemesis）：这是一种操纵DNA创造出来的生命形式。它能在寄主大脑与脊髓间形成一小脑，解决了智力问题后的Nemesis能完全控制寄主产生出难以置信的战斗能力。此外可以经由输入程式或者提出命令的方式，来严格执行拥有这项生物兵器的人所赋予的任务，这就是《Bio3》中那家伙口中一直叫嚷“S.T.A.R.S.”的原因了。

「洋馆」：噩梦的起点

BIOHAZARD



美国西部阿克雷山脉，茂密丛林中坐落着一座旧世纪洋馆建筑。昏黄古典的外型搭配于浓郁绿荫，这种本应该给人松弛感觉的景致，却不时透露出丝丝阴森与凄凉，似乎无数怨念死死纠缠……



洋馆的创始人斯潘塞公爵虽然始终未曾露面，但从他对病毒研究计划全局的把握看来，其拥有着超常的执著与疯狂，更有深得令人害怕的城府。洋馆的设计者乔治崔弗在完成设计后立刻成为其灭口对象，崔弗妻子捷西卡和女儿丽莎则成为了始祖病毒的研究对象。在《REBio》中我们看到的那个手缠镣铐的“不死”生命体就是崔弗的女儿（她在漫长的近20年时光里一直都被用于各种病毒的实验），最后当她捧着母亲的头骸喊着“妈妈”跳下深渊的一幕实在让人很伤感。另外，斯潘塞对于研究所地点的选择也极具危险性，要知道这些病毒不但能够感染人类，也能感染非人类的生命形态。撇开这些被感染动物对其他生物的二次感染不说，即使那些不能移动的植物也能通过花粉的散播，使感染面大幅增大。从这一点看来，阿什福德家族将研究所设在南极是很明智的。相反，斯潘塞的目的呢……似乎是在故意凭借这个广域的生态网把病毒散播出去。

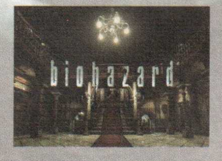


洋馆的另一个关键人物是阿尔伯特·维斯克，这位S.T.A.R.S.队长之前与威廉·巴肯同为阿克雷研究所主任研究员。他是一个始终想往公司上层爬的内心充满权欲的人，在深感自己在研究才华与威廉的巨大差距后，主动申请调职前往情报部门。凭借Umbrella的强大手腕及自身能力，最终才成为了S.T.A.R.S.队长。这一职位使其不但可以控制R.P.D的精锐警力，同时也能密切监视研究所的研究进展。此时的维斯克已经有了脱离Umbrella的计划，而其始终忍气吞声雌伏于Umbrella的原因只有一个，那就是找机会夺取Umbrella的最终型生化兵器Tyrant献给新的雇主H·C·F，从

而在新组织里占据更高地位。

可谓“天道酬勤”，维斯克长时间的的处心积虑终于得到了回报，1998年5月11日阿克雷研究所因为一次意外导致病毒泄漏……

就在Umbrella命令下达的同时，维斯克也开始了自己的计划。Umbrella所需要的是各种B.O.W.的战斗数据，维斯克则可以趁乱夺取Tyrant以及实战中获取其战斗数据，而用于这些B.O.W.测试的最好实验体当然就是S.T.A.R.S.。维斯克名正言顺将S.T.A.R.S.两个小队——BRAVO、ALPHA分别派往了洋馆。先行的BRAVO小队在准备不够充分的情况下过于冒进，六名队员中半数很快遭到了死神眷顾。在此情况下，ALPHA小队在维斯克亲领下出发，接下来就是我们所熟悉的《Bio1》和《REBio》开场的剧情了。狂犬的突袭迅速夺去了ALPHA队员约瑟夫（Joseph）的性命，在“胆小鬼”布拉德（Brad）驾机单独逃走的情况下，为摆脱这群嗜血困兽，众人在维斯克的引领下进入洋馆躲避。



《Bio1》的成功取决于多方面，但很重要因素当属对游戏中恐怖、惊悚氛围的成功刻画渲染，而其中洋馆带给大家的感觉更是刻骨铭心。座钟指针划出的声音透过近乎凝固的空气隐隐传来，仿佛空荡馆内怨灵的低声呻吟，昏暗烛光映射下的过道、黑月微光覆盖的庭园、死般寂静的洞窟……所有的暗示带来的都是对人沉闷压抑以及内心恐惧的激发，这时候真想能立刻找到储物室，听听那里安宁温暖的音乐啊。另一方面就是惊悚的表现，游戏中的强烈震撼每每出现都会让人浑身一震（这种震撼在毫不知情的情况下更是能让人腺上激素暴增~）！代表性的地方当属洋馆大厅东侧走廊那两只狂犬的破窗而入，记得当初第一次玩时被吓得差点扔掉手柄……

仅凭洋馆的氛围还不足以表现其恐怖成分，因为在这里还存在着无数的明暗错落的机关。乔治崔佛和斯潘塞的设计可谓费尽心思，而且事关重大的机关连研究所的工作人员也是不能告知的，有些场所也只有在主任研究员的协同下才能进入。对于那些因为误碰机关而丧命的人以及有违禁令的人，最终都会成为现成的病毒试验体。



进入洋馆食堂侧门后，“《Bio》系列”第一个丧尸就呈现于我们眼前了。那家伙当时正在忙着“进餐”呢（“食物”正是BRAVO队员肯尼思！），呵呵，它那经典回眸完全可以看作系列的标志。作为最基础的敌人，丧尸的综合能力还是有限，但是在《REBio》中，我们会遇到暴走的丧尸（V-ACT），它拥有了极快的速度和更高的攻击力，口中吞吐着气并挥舞拳头疯狂攻击。这些原Umbrella的研究员们或许做梦也想不到自己的研究成果竟然是以自己为载体吧（这也难怪有些玩家会感慨：别再骂那些丧尸了，它们自身才是最大受害者啊）。而在游戏后半段作为丧尸替代品登场的猎食者（Hunter）才是真正可恨的家伙啊，它们是由爬虫类的受精卵混杂人类基因及T-Virus，之后再经过基因嫁接方式所培育出的生物兵器，只要有一只成品存在，就可以通过无性繁殖直接量产。除了高速移动能力外，它们还会跳跃攻击，根据判定的差别甚至可以做到对主角一击必杀！除此之外，别忘了毒系蜘蛛和蛇也是这阴暗潮湿环境的危险生物。

洋馆的调查中，S.T.A.R.S.死伤过半，无论是身体上还是精神上都严重受创。让我们先从BRAVO队员开始了解吧，队中的最年长者肯尼斯（Kenneth）最先丧命于丧尸之口，这是一位有着强悍外表实际性格温和的优秀队员；弗里斯特（Forest），队中专业



taka. E-mail:taka@comicer.net



整备员，负责电子情报机器操作及狙击，因此在射击技能上同ALPHA王牌射手克里斯（Chris）齐名，他在死于洋馆大厅二楼阳台时，身边还放着自己心爱的武器——榴弹枪，从身上伤情判断，应该死于兽禽类之口；负责通讯的理查德（Richard），拥有敏锐的观察力，为救助ALPHA队员吉尔（Jill）而葬身于巨蟒之口，死后也只留下唯一的遗物——一把轻型燧发枪；队长恩里克（Enrico），凭借出色的能力、敏锐的洞察力和强烈的正义感而受到众人拥戴，因为偶然间获悉了维斯克的计划，最后于洋馆后院洞窟内且在ALPHA队员面前遭到维斯克灭口；关于艾德华（Edward）的死有点争议，一说是他死于洋馆前的密林中，约瑟夫从草丛中找到那只断臂就是他的，但是在《Bio0》的初始剧情中我们可以看到，他实际上是在遭受怪物袭击受伤后跳上了瑞贝卡所调查的火车后身亡的。至此，BRAVO队员除了刚从警校毕业的瑞贝卡（Rebecca）外，其他人均遭受惨死的命运。



相对于BRAVO队，ALPHA队员情况要好多了。密林调查中突如其来的恶犬将约瑟夫分尸，见此情形"胆小鬼"布拉德驾机逃离，而其他队员都顺利逃进了洋馆。由于进入洋馆这些ALPHA队员还有其他利用价值（作为最终生化兵器Tyrant的战斗数据测试品），因此维斯克并没有各个击破（甚至不时给他们物质援助），而是以队员巴瑞（Barry）的家人相威胁并利用他将克里斯



和吉尔引到了研究所地下实验室的Tyrant面前。如愿以偿的维斯克做梦也没想到，那只被视为掌控之物的Tyrant竟然将自己作为了第一个嗜血对象，巨爪的穿刺令他大量失血进入了"假死"状态，要不是他事先给自己注射了从威廉·巴肯处获得的Virus，恐怕也难逃一死（按威廉的解释，这种病毒的强大效果能够使被注射者一度陷入假死状态，而更重要的是，注射者不久之后便会带着超人的能力重返人间，这也就是维斯克在《Bio：CV》中如同怪物般强劲的原因了！）。紧接着第二个意外也发生了，ALPHA队员竟然将Tyrant两度击倒，甚至连其身体也彻底摧毁，并在布拉德协助下逃脱。失去了对新组织的最好礼物毫无疑问使得维斯克的地位受到严重影响，因而他对几名ALPHA队员顿生仇恨……

biohazard

《Bio1》无论在游戏系统的设定和剧情的延展性上都做得近乎完美，特别是那类似"好莱坞"大片的真人片头演绎更是吸引了无数人的目光，克里斯"砰"地一声打燃火机点香烟的镜头大家一定还记忆犹新吧^0^。凭借任天堂GC强大的画面表现力，Capcom决定将这一经典复活，这就是令Fans感动得一塌糊涂的《REBio》了。这部重新制作的作品故事情节并未作大的变化，只是将原来一些未交待清楚的细节做了补充，因此新增加了一些初代中没有的场景及人物。秘题也是以原来的作基础，只要玩过《Bio1》的朋友都应该能比较顺利地通过。最值得夸耀的当然就是其无比出众的画面了，



游戏中人物轮廓即使与距此最近的《Bio：CV》相比都用了相当大的改进，身体线条分明、脸部表情真实；而游戏中场景细致入微的刻画，配合出众的光源技术运用，这一近乎脱胎换骨焕然一新的变化更是强烈震撼着每个人的心，我们几乎可以认为这就是目前CG的最高表现力。与游戏画面成正比的是游戏的难度，Normal模式下吉尔只能承受普通丧尸四口扑咬！确实令所有玩家都心有余悸－_－，好在游戏有了一项新的武器设定——防御武器（Item Weapon），这总算让人得以缓缓神（不过游戏中有个无限榴弹的Bug，可以让现在仍在困斗的朋友们燃起希望：在装备榴弹

枪的情况下，直接将储物箱里面的榴弹系弹药装填到枪中，这时你就会发现弹数变成了200多发……）。记得2002年年初GC曾一度热卖，那也正是拜《REBio》所赐，所以这绝对是GC上最值一玩的游戏之一。

「Raccoon市」：噩梦的爆发（前）

BIOHAZARD 2

在阿克雷研究设施内，由于病毒外泄而发生Biohazard，其中大多数研究人员被感染并丧尸化，从这次劫难中侥幸逃生的威廉·巴肯博士，在有关组织的帮助下于Raccoon市地下及周边再次建立了进行专门病毒研究的秘密实验室。此时的威廉·巴肯已经在斯潘塞及其Umbrella的授权下开始了G-Virus的研究。



研究进度和成果均出乎意料的令人满意，这也再度印证了威廉·巴肯过人的天份。成为G-Virus之父，威廉对后续研究信心倍增的同时骄纵之心也日增。当Umbrella下令要求威廉立刻向公司递交G-Virus时，出于其自身的地位、威严以及对自己研究成果的热切珍惜，威廉断然否决了这一要求。实际上，Umbrella在命令下达时侯就对这个结果有所预料。于是，一支由"死神"汉克（Hunk）带领的四人"病毒回收小队"也同时出发，目的有两个——G-Virus和威廉的性命。Raccoon研究所中，威廉的抗拒招来杀生之祸，弥留之际他将G-Virus注入自己体内，令人吃惊的反应速度使威廉身体迅速变异成G-1（威廉），强大的力量几乎在瞬间夺走了三名"病毒回收小队"队员的性命，而汉克则凭借自身出众的能力和"幸运女神"的眷顾成为Raccoon市的"第四幸存者"……"死神"Hunk虽然未从研究所找到G-Virus，但却给Umbrella带来了一个消息——威廉的女儿莎丽身上带有G-Virus的样品。为了夺取这仅存的毒样及清剿残存的R.P.D.警员，Umbrella向Raccoon市空投了Tyrant-002的完成型，这个身着大衣伪装的怪物有着比从前更强韧的身体，在跌入熔炉经过超高热催化后身体更是迅速变异，成为更具杀伤力的B.O.W.！



里昂·斯科特·肯尼迪（Leon Scott Kennedy），第一天到Raccoon市上任的警员，当他来到这座小城时，目睹的是秩序混乱的街道、满目苍夷的房屋和周身腐烂的丧尸……同期到达的还有克莱尔·雷德费尔德（Claire Redfield），她在获悉有关"洋馆"事件后，出于对哥哥克里斯的关心而来。当两人分别逃生进入同一家咖啡馆时，《Bio2》的剧情大幕就正式揭开了……





这座小城在病毒侵染下已经面目全非，警署的能力已经完全不能控制事态的发展。就连"洋馆事件"中ALPHA小队幸存队员之一——布拉德·维克斯也成为了病毒的爪牙（只要从游戏开头至到达警署这段路程中不捡任何道具，那么就可以在警署旁的地下道中见到他了，他身上可带有"特殊钥匙"的~）。平日繁忙的警署冷清得可怕，唯一有着一丝气息的警员马尔文在数小时之后也完全失去心智成为横尸走肉。署长布莱恩·艾隆斯（Brain Irons）则在自己心爱女人的尸体面前独自品尝着与Umbrella勾结的恶果……险境中的里昂和克莱尔并未一味求生，逆流而上的他们分头调查着这些隐藏在幕后的种种阴谋。里昂在警署的监狱中发现了一位幸存





者——本（Ben），这位资深记者，因为对这些内幕有所洞悉而被署长布莱恩·艾隆斯监禁。与此同时，另一位试图从本口中获取情报的女性艾达（Ada）也出现了，她真实身份是Umbrella的女间谍，来这里的目的除了寻找G-Virus外还希望打探到自己在阿克雷研究所从事研究的男友约翰（John）的消息（用维斯克的话来说，约翰是个优秀研究员，但也仅此而已，在阿克雷研究所里面他太普通了，而且他天生的“好事”性格不会对他有好结果。一如维斯克所言，最终他只能在在研究所地下三楼有X光照片的房间留下给Ada的遗书，于是我们也可以理解那台解除研究所地下几间研究室大门的密码：JOHN ADA的含义了）。

本被G幼体撕裂了胸腔，布莱恩署长受到了应有的惩罚。威廉体内的病毒在不断扩散，同时他的神志也随体型的变异而渐渐消逝，保护女儿已经不是他所能够顾及的事……从G-1——G-5，威廉承受无比痛苦的同时，也在蒙受巨大耻辱。T-002虽然一次次被击倒，但却几乎夺走了Ada的生命，莎丽（Sherry）失去了双亲，所幸的



是她体内被病毒的轻度感染在克莱尔的救护下得到了控制。里昂和克莱尔这一段短暂的经历足以让他们对“病毒事件”有整体性的了解，他们都明白，Raccoon市的噩梦并不是最后，各自的未来仍遥不可测……



《Bio2》是其系列史上的巅峰，这是无庸置疑的。首天销售200万，全球销售670多万！那段日子的Capcom幸福得简直就如同生活在仙境中。《Bio2》的成功是意料之中的，但能取得如此佳绩却稍稍出人意料。不过怎么说，它的游戏品质实实在在摆在我们面前。双主角交互式剧情编排和适中的难度使得游戏的耐玩性大大增强。完整的游戏由Leon（表、里）和Claire（表、里）共四部分组成，每部分的游戏时间适中，总是让人有一口气将其打通的冲动^0^。游戏的氛围与前作相比有了明显变化，恐怖依旧但是淡去了原来那种萦绕心头挥之不去的压抑，个人认为产生这一变化的主要原因就是战斗的强化。游戏中丧尸三五成群出现的场面屡见不鲜，用散弹、榴弹狂轰的爽快感觉至今都让人难以忘怀。而里昂改造后的武器更是魄力十足，改造后的散弹枪伴随震耳的怒鸣、耀眼的火光能将丧尸半个身子齐齐轰掉，其威力能与“麦林”系手枪相媲美；“麦林”系手枪“沙漠之鹰”改造之后更是拥有了仅次于火箭筒的威力，而且卓越的贯穿性能将线性分布的敌人一发击穿！正是由于这些超级装备的护航，本作出现的丧尸、舔食者等敌人显得格外的弱小。最后，对于游戏中里昂与艾达那深情一吻至今仍能让你感动吧……



「Raccoon市」：噩梦的爆发（后）

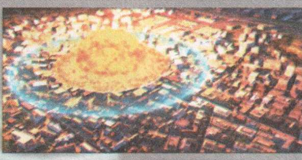
“洋馆事件”中幸存的ALPHA队员吉尔经过一段时间的休息，身心的创伤都渐渐恢复。维斯克的叛变



让她对警署的高层充满了质疑，现在最能信任的人当然就只有曾经共同从死亡线上逃离的克里斯和巴瑞了。巴瑞必须离开一段时间安顿好自己的家人，但他许诺一定会在最短的时间返回，共同调查出事件的真相，而克里斯的去向则一直未明。就在这段令人进退两难的时间里，Raccoon市的噩梦渐渐萌芽。在里昂和克莱尔到达Raccoon市的前一天，吉尔的住所附近也受到成群丧尸的攻击。可怕的并不只只是这些，因为Umbrella对S.T.A.R.S.的清剿行动，也正式拉开，一股更恐怖的威胁渐渐逼近……



时间回到约十年前，在T-Virus研究过程的第三阶段，阿克雷研究所遇到了前所未有的瓶颈。根据T-Virus的特性，它能把绝大多数人都变成智力丧失殆尽的丧尸，但是，Tyrant是需要一定智力的，根据模拟试验的数据表明，大约一亿人中只有一个人最终能够成为Tyrant！这种试验体严重缺乏的状况几乎使研究瘫痪下来。正是在这一关键时刻，斯潘塞经过巧妙周旋，从法国的研究机构弄到了“Nemesis”（复仇女神）样本。“Nemesis”是一种操纵DNA而创造出来的生命形式，它能在寄主大脑与脊髓间形成一小脑，从而完全控制它并且产生出难以想象的战斗能力。此外可以经由输入程式或者提出命令的方式，来严格执行拥有这项生物兵器的人所赋予的任务。它与T-Virus完美结合从而诞生了真正的“复仇女神”……



“复仇女神”被投放于Raccoon市实行对S.T.A.R.S.的清剿行动，因此每当它面对吉尔时总是发出“S.T.A.R.S.”的叫嚷。吉尔在这地狱般城市的逃亡中，每时每刻都受到这一怪物的死亡威胁。布拉德·威克斯，ALPHA小队的“胆小鬼”正在警署门口受到它的重创并染上了病毒，当里昂他们稍后到达警署时布拉德已经完全变成了丧尸中的一员。与吉尔共同挣扎于噩梦中的还有几名原Umbrella“对Biohazard部队”的佣兵，但最终与吉尔一同活着离开的也只有卡洛斯·奥利维拉（Carlos Oliveira）一人而已……Raccoon市的Biohazard污染已经到了不可收拾的地步，为了彻底隔绝其对周边环境的进一步污染扩张，美国政府最终下令发射飞弹将Raccoon市夷为平地，吉尔则成功完成了她的Last Escape……



鉴于《Bio2》空前的好评，《Bio3》的制作可谓压力重重。也许正是由于这一原因，本作的推出并没达到预期的高度。采用吉尔这一极高魅力主角是成功的，但是单人物路线令剧情略显单薄。画面的表现力前作已经基本达到PS的极限，所以看起来并没有感觉有多大提高。最让人觉得龌龊的还是“复仇女神”近乎BT的如影随行，激烈快节奏的BGM加上快速准确的追踪，让人的心始终都提在嗓子眼 ~_~ 不过本作在系统上的改变确实是空前的。主角加入了紧急回避，另外在特定的地点可以利用机关直接打击敌人，从而节省了一定时间与弹药。而最大的改进当属武器弹药的调配了，如果说武器的组合还不算新颖，那么弹药调配的多种方式以及经验值设定绝对值得让人深入研究。

「洛克福德&极寒南极」：噩梦的延续



在研究天才威廉·巴肯十九岁，也就是他成为主任研究员的

taka. E-mail:taka@comicer.net

第三年。一个名叫阿莉西亚的十岁少女被Umbrella分配到南极研究所担任主任研究员，她正是来自阿什福德这个传奇家族。阿什福德家族的第五代主人爱德华爵士是“原始病毒”的发现者之一，而且他因为创立Umbrella使得家族声望达到鼎盛。阿莉西亚研究发现，女王蚁的遗传因子中存在古代病毒，于是她把女王蚁的遗传基因移植到“原始病毒”上，成功地开发出“女王蚁病毒”，即T-Veronica。阿莉西亚，她是个令天才威廉都坐卧不安的人，她是被恶魔选中的人……

“Raccoon事件”后的三个月，为了寻找哥哥克里斯而只身独闯欧洲Umbrella分部的克莱尔，由于行动暴露而被捕。之后被关押到南美的一个小岛监狱——洛克福德监狱（Rockford Prison），这里的主人阿尔弗雷德·阿什福德就是阿什福德家族的第七代主人，同时也是阿莉西亚的孪生哥哥。不久……神秘组织（H·C·F）的一场侵袭将这个岛变成了坟墓，岛上的生存者寥寥无几，在这样的状况下，克莱尔获得了“自由”。导演这场侵袭的正是那个从地狱回归的男人——阿尔伯特·维斯克，他所锁定的猎物就是T-Veronica。其



实在十多年前，当南极研究所传来阿莉西亚死讯的时候，还是阿克雷研究所主任研究员的维斯克就曾动过这个念头，但当时遭到威廉·巴肯的强烈反对，只好作罢。而当他失去Tyrant之后，T-Veronica便成为了其升官晋爵的唯一资本，理所当然这个监狱岛成了他第一站搜索目标。

无能的阿尔弗雷德自甘成为妹妹阿莉西亚的奴隶，为了迷惑众人还不时以妹妹的扮装露面。克莱尔以及岛上遇到的同为狱囚的少年史蒂夫（Steve）经过细心破悉，发现真正的阿莉西亚并不在岛上，所见到那个“阿莉西亚”只是阿尔弗雷德的乔装而已。的确如此，阿莉西亚在十五年前就已经“死”了，她于自身移植了T-Veronica（在这之前，她曾将自己的父亲——亚历山大作为试验品，由于实验过急而导致失败，亚历山大变成了没有智能的“怪物”而被禁闭在南极）。为了保证对自身实验的绝对成功，阿里西亚采取了低温抑制病毒的方法，让细胞缓慢产生变异，而要达到对病毒产生免疫且共存的完美状态，则需要花上漫长的十五年！



逃离洛克福德岛的工具只剩下港口的一驾军用运输机，这正是“死神”汉克运输Tyrant到这里的用机（具体目的不明）。由于飞机的自动导航系统，成功摆脱Tyrant追袭的两人被送到了冰雪极地——南极研究所。另一方面，从里昂处得到克莱尔行踪的克里斯几经周折也同抵南极。可怕的噩梦渐渐展开，阿莉西亚从长眠中醒来，并放出了自己的父亲亚历山大对付克莱尔，同时还在捕获的史蒂夫身上移入T-Veronica，使其成为了残忍无人性的怪物。幸好当史蒂夫大斧砍向克莱尔的生死时刻，他内心残存的一点意志战胜了T-Veronica……



化身为“女王蚁”的阿莉西亚最终并没有成为神话，在线性冲击炮的轰鸣中她随同她十五年的梦一同消散殆尽……阿什福德这个家族也将在历史长河中渐渐沉没。克里斯终于获得了与维斯克一对一的机会，但是在出卖了灵魂的前队长面前，他显得是如此不堪一击。岛上的巨大爆炸最终将两人分开，维斯克在如愿取得T-Veronica（感染病毒的史蒂夫）后也无心恋战，克里斯则赶上了逃离南极研究所的末班机。当然，兄妹俩的使命还未完结，剩下的目标只有一个——Umbrella的欧洲总部！



《Bio：CV》选择第一平台是SEGA的DC，由于受主机销量的影响，游戏销量也令人深感失望，但是这并不影响它成为经典。《Bio：CV》最大的突破就是在画面上采用了全景3D即时演算，所以游戏时的视点变得更为丰富。游戏的难度适中，不过由于丰富的

剧情，使得游戏时间也较前几作更长。游戏中最大的挑战莫过于Disc A最后在运输机上与Tyrant那一战了，空间的狭窄、Tyrant恐怖的攻击力和极快的连击时间，加上打开的舱尾（会被Ring Out）令人很是头疼。与之相比，作为最终Boss的阿莉西亚能力就相去甚远了。

「Umbrella干部养成所」: 噩梦的零点



Umbrella强大实力不仅仅体现在其研究技术方面，还因为它有着一大批能为其死心塌地效力的高素质人才。而这些人才的培养正是来自于这个Umbrella干部养成所，就连游戏中两个关键性角色威廉·巴肯和维斯克也是如此。养成所的所长詹姆斯·马卡斯也是当年和爱德华、斯潘塞一同进行病毒开发的元老人物。他拥有着非同一般的研究热情，研究才华也远远超过其领导才能，虽然接受斯潘塞的邀请担任所长职务，却一直埋头于“原始病毒”的延续开发，最终成功研究出“原始病毒”与水蛭DNA结合的可行方案，并想借此确立在这一领域绝对的支配地位。没想到的是，一直心怀鬼胎的斯潘塞行动会如此迅速，被“病毒回收小组”击毙于实验室中的马卡斯受到“水蛭皇后病毒”的侵入，得以神奇般地“复活”，并策划了复誉行动……



1998年7月23日，受命于洋馆调查的S.T.A.R.S.中BRAVO小队乘坐的直升机因故被迫降落于西部一处密林，于附近列车上调查的队员瑞贝卡由于列车的突然启动，而与其他队员失去联络。比利·康（Billy Coen），美国海军少尉，因为受诬陷在一次战争中杀害二十多名无辜平民，被军事法庭判处死刑，在移送执行死刑的基地途中由于意外事故而得以逃脱。而这场意外事故的元凶正是图谋复誉的马卡斯所长。在Raccoon市地下研究所的废弃旧工厂的最底层，马卡斯向瑞贝卡、比利以及他当年的“学生”维斯克和威廉·巴肯展示了“水蛭皇后病毒”的神秘力量，然而他却忽略了这一病毒自身最大的弱点——极度缺乏对强光的免疫力（果然是“吸血鬼”啊）。比利与瑞贝卡正是利用了这点，协力将其彻底消灭。





《Bio0》的意义在于为整个系列大背景及《Bio1》某些剧情作补充，就此而言，它是成功的。这部作品原计划是以N64为制作平台，后因N64卡带容量问题搁浅。在N64后续机种GC的推出后，它也顺理成章嫁接到这部以大容量DVD为媒体的主机上来。不过，作品并未有任何实质性的改进，画面与当初N64上所公布的几乎一样。两人协力系统也是原来就有过介绍的，这一系统允许在游戏中两人共同行动，使得游戏中增加了不少“安全感”（其实这本来就更符合现实的判断方式嘛，兵分两路容易被敌人各个击破），但是也有不少玩家抱怨，“双人行”把“《Bio》系列”一贯的恐怖气氛大大削弱，失去原来的风格。其实就笔者的感觉而言，《Bio0》最烦人的其实是将“异次元箱”这一系列中“最不合理”的设定去掉了^_^，每人仅能带六个道具而且很多道具都要占两格。记得第一次玩时为了最后阶段的决战，硬是弄得满地图找道具，头都大了……





另外，游戏的女主角瑞贝卡是以滨崎步为原型设定的，真的很像啊。

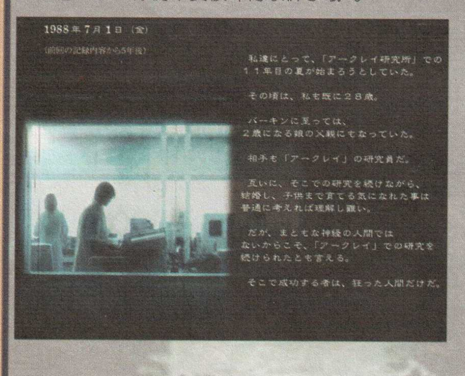
taka. E-mail:taka@comicer.net

「Biohazard4」：噩梦的终结？



自《Bio4》制作计划公开之日始，Fans 的目光就一直聚焦着Capcom的每一个新闻发布会。从目前得到的情报表明，《Bio4》将由《Bio2》的人气角色里昂担当，而另外一位主角极可能是Umbrella的一位女性人物（Ada?！）。据一位Capcom开发部人士透露，故事由里昂于欧洲Umbrella总部的调查为开端，初期莎丽和史蒂夫将会登场亮相，随着剧情深入，更多的熟悉人物也都会一一出现在大家面前。而且在游戏中里昂会染上一种病毒，这与传言中“这将是生化史上第一部以悲剧收场的作品”不谋而合，真是让人担心啊。说到游戏的难度以及恐怖程度，三上真司在接受采访时的一句调侃极具概括性——“你们不要被吓得尿裤子哦”。





-Biohazard 其它作品简介-

《Biohazard 1.5》：实际上这是一部并不存在的作品，Capcom在开发了一部分后以“与《Bio1》过于相似”为由将其扼杀。不过在公布的有限的资料中，我们可以发现，其实作品的素质还是相当高的。游戏男主角里昂被《Bio2》沿用，而女主角则是一名摩托车手艾尔莎（Elza）。



《Biohazard Gun Survivor》系列：主观视点的射击游戏。这一系列在家用机及街机上共推出了四部作品，不过似乎每一部的评价都不是很高，有挂羊头卖狗肉之嫌……



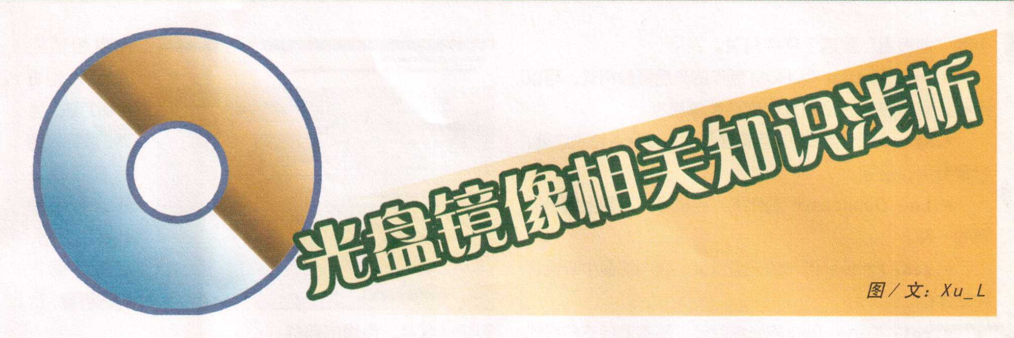
《RE：Gaiden》：就GBC的机能而言，这绝对是一部大作。游戏改为了平面地图，战斗时则切换为主观视点。游戏剧情发生在一艘大型客轮上，大致任务是阻止Umbrella病毒的外流，主角共有三位——巴瑞、里昂、露西亚（Lucia）。有兴趣的朋友可以在本期的光盘里找到本游戏的Rom以及相对应的模拟器，体验一下“Mini Bio”的乐趣吧。



《Bio OutBreak》：这部即将在PS2上推出的作品是《Bio》史上第一部网络游戏。舞台仍将是Raccoon市，最多支持四人同时游戏，公布的角色形形色色，因此团结协作，充分发挥各自角色的作用在游戏中将是最重要的。游戏会增加许多新的要素，在没有武器的情况下，你也可以通过封堵大门等各种办法摆脱敌人的袭击。最新情报表明，该作也没有单机模式。在《Bio4》到来之前，大家体验一下这部“另类”感觉的《Bio》也是不错的。



XJL. E-mail:xjl@comicer.net



光盘镜像相关知识浅析

图/文：Xu_L

关于光盘镜像、刻录、及其转换等技巧，这些东西跟模拟器本身没有多少直接的联系。但是话说回来，自SFC时代终结后，家用机里面除了那个老山内的N64就都一水转向了CD ROM这种大容量、低成本的媒体了。甚至是早期的MD，也推出过光碟机，除此之外还有早期的PCE和日式的PC系列，也都有不少采用了CD ROM。因此，目前我们经常玩的家用机模拟器里面很多都是依靠光盘镜像或者是游戏光盘本身的。然而，现在的虚拟光驱种类太烦杂，很难弄清哪个功能最强大，甚至还有不少虚拟光驱都是只支持一种自创的格式，像是那些*.VCD、*.FCD等等。而且烧录的格式也种类繁多，有标准的ISO、BIN、IMG文件，也有些很奇怪的格式，诸如CDI、MDF这类，甚至还有ISO+MP3、BIN + MP3这样的形式出现，初学者一时间很难全部弄通。所以，我认为有必要介绍一下这些格式的文件，以帮助初学者识别。另外一个问题就是，如果想要把光盘文件读取到硬盘上保存，如果碰到的光盘没有保护还好说，如果加了什么光盘锁之类的玩意，普通的虚拟光盘制作工具就难以应付了，因此我还要介绍一下如何对付这类带有保护的文件。最后一个问题，如果玩家从网络上下载来的光盘镜像文件要直接烧成光盘保存或者是直接在游戏机上面运行，那么这还需要一些关于烧录方面的技巧。这些问题汇总起来，就是我这次写文章的目的，也希望能够通过本文各位朋友可以找到自己需要的信息。

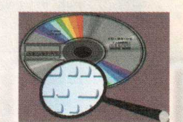




关于虚拟光盘格式

虚拟光盘目前大致上分为两种，一种是单独文件的，一种是多文件的。单独文件的很简单，比如标准的ISO 9660，只有一个文件就可以表示出光盘的轨道位置、内容等等信息；另一种是类似CloneCD的那种ccd、cue、img的3文件组合形式，它们共同组织起来，完成对一张光盘的各种信息的标注。这些文件虽然品种比较烦杂，但是很多虚拟光驱都能很好地支持（比如有名的虚拟光驱软件DAEMON)。但是虚拟光驱中也有另类的，比如前面提到的VCD、FCD文件，它们比前面那些虚拟光盘文件有一个显著的优点就是支持压缩的格式，但是同时也造成了只能使用特定的虚拟光驱软件来读取文件。

下面是我整理的一些虚拟光驱镜像文件的扩展名和它们所对应的软件，以供参考。



***.iso**：被支持最多的虚拟光盘格式，用WinISO等软件都可以制作。基本所有的虚拟光驱软件都能支持它。

***.bin**：仅次于iso格式，用CDRwin等软件都可以制作。软件支持度也很高，甚至很多模拟器都能直接支持这种文件，而不再需要虚拟光驱软件。

***.img**：看文件名就知道是一种标准的镜像格式，CloneCD就可以制作，软件支持度就要略逊于前两者了。

***.ccd**：虽然是一种CloneCD特有的文件格式，但是由于CloneCD对付加密光盘镜像的制作很有一套，所以也能被很多软件识别。

***.mds**：全称叫Mdeia Descriptor Files，顾名思义就是媒体描述文件。这种文件有一个很显著的优势，就是能够容量基本保持与光盘原大小一致。而iso、bin、img此类文件制作出来后，都要不同程度大于原光盘大小。

***.bwt**：跟CloneCD在对付光盘加密方面不相上下的一个软件Blindread制作而成，软件支持度相对CloneCD来说就没那么高了。想要烧录这个格式的光盘镜像，还需要一个叫Blindwrite的软件。

***.cdi**：DiscJuggler制作的一种光盘镜像格式。有不

少的“地板盘”跟这个软件有关。

*.fcd：Virtual CDROM 制作的光盘镜像格式，可以压缩，但是压缩后没有其他软件能够转换。

*.ngr：Nero 制作的光盘镜像格式，没什么特别之处，但是专用性很强。

*.tao：Duplicator 制作的光盘镜像，在网上很少见到的一种。

*.gcd：Prassi 制作的光盘镜像，国内都很少听说这种软件的。

*.pol：Toast 制作的光盘镜像，基本上这三种格式都很少见，似乎也没有第三方虚拟光驱支持它们。

*.cif：Creator 制作的光盘镜像，很有名的一个刻录软件。支持率一般。

*.c2d：WinOnCD 制作的光盘镜像，这个软件相当有名，据说是最早突破 PS 盘加密的软件。不过现在也落寞了，但是软件还是相当专业的。

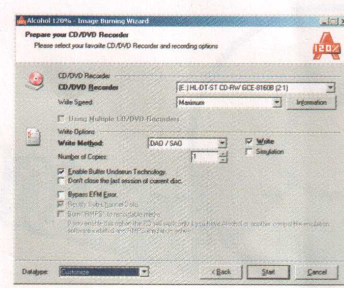
此外，还有一种最近网络上比较常见的“ISO + MP3 + CUE”光盘镜像形式，这种方式是将容量需求很大的音轨文件转成压缩比很高的 mp3 文件，以方便在网上传播。

加密光盘镜像制作

一般来说，光盘镜像制作只要使用相应的软件即可。没什么特别的窍门，然而也不尽然。比如有些游戏的光盘即使不是正版也有对光盘进行加密，这时简单的光盘镜像制作过程就会因为不能读取或者出现大量的坏区而失败。对付这种加密盘我们就需要一些专用工具或者选择特殊的项目来制作光盘镜像。

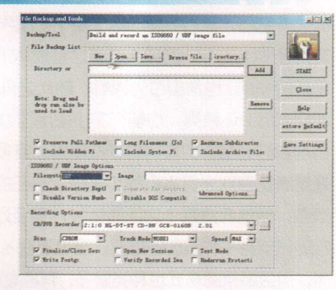


对于 PS 光盘镜像的制作，我们可以依赖于 CloneCD、WinOnCD、Blindread、Alcohol 120 等软件，选择相应的选项即可。因为 PS 的光盘保护模式被研究得最多，对付这些保护当然是不在话下的。但是如果我们要镜像的光盘不是这种情况，比如 PCE、3DO 等，这些光盘放在光驱里面，PC 如果不以第三方软件都很难查看到里面的内容，因此，要想制作这些光盘的镜像，还需要对光盘格式进行研究。比如 UDF、HFS 等等，不过虽然是有重重的保护，但是很多号称 1：1 制作光盘镜像的软件也能简单应付一下，除此之外用 CDRwin 加上与

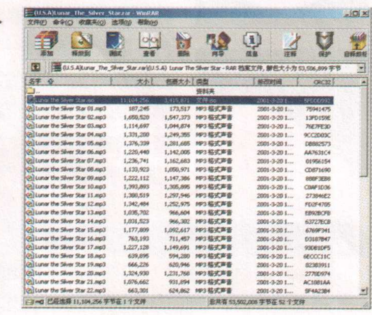


光盘相适应的选项，也是不错方法。当然，最终极的方式还是在把这些保护破解了之后，尽量压缩它们的容量，达到便于保存、传输的目的。

“ISO + MP3 + CUE” CUE 文件补完



很多从网络下载来的 iso + mp3 或者是 bin + mp3 的文件都缺少了 cue 文件的支持，这样的话，对于任何虚拟光驱软件都不能正确读取，所以我们还得手动写一下 cue 文件。另外还得把 MP3 格式转换成 WAVE 格式，因为目前没有任何虚拟光驱能支持 Mp3 的音轨格式。对于 MP3 的文件转换，有很多第三方工具，比如 MP3maker、Audio Converter 等，都很方便。然而 cue 的书写就没有什么第三方软件可以用了，因此我们需要自己动手。举例说明：比如你下载的文件为 KJ.iso，



并且已经把MP3文件转换成WAVE格式，放在同一目录中。这时候，就要按照下面的方式书写一个CUE文件。

首先，新建立一个文本文件，开始向里面写光盘的CUE文件内容。（以kj.iso为例，其它文件名照猫画虎即可）

FILE "kj.iso" BINARY：这里指向光盘镜像的文件位置

TRACK 01 MODE1/2048：如果是ISO格式，就是2048，如果是BIN格式就是2352（这表示的是区块的大小Block Size）

INDEX 01 00:00:00：序号，可以将iso文件的程序部分与音轨部分分离开

POSTGAP 00:02:00：指定POSTGAP，不用管它，照抄即可

FILE "2.WAV" WAVE：指向WAVE文件所在位置，按照情况填写

TRACK 02 AUDIO：WAVE所在音轨序号，因为Track 01被程序占了，所以就要用02，后面的依次类推

PREGAP 00:02:00：只有第一个音轨需要写这个，后面的不要。

INDEX 01 00:00:00：写返回初始位置，以便下次寻址。

FILE "3.WAV" WAVE：第二个WAVE文件

TRACK 03 AUDIO：音轨序号

INDEX 01 00:00:00：返回点

……：后面的依次为04、05、06等等，类推即可。

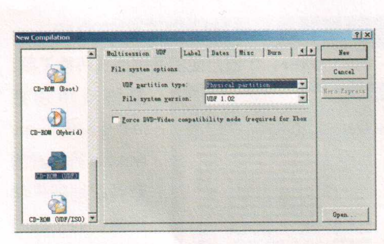
书写完成后，将*.txt文件改名成*.cue，然后就可以用DAEMON或者Alcohol 120读取了。

★光盘镜像的格式转换

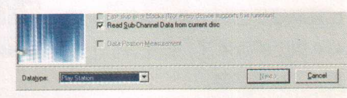
关于文件格式的转换，有两种方法可寻，一种是用虚拟光驱虚拟出来，然后再重新做一个光盘镜像文件；另外一种是使用一些第三方软件来完成，如Bin2iso、iso2raw等。不过这种方法对付光盘锁之类的东西是否有效，笔者也没试验过，所以在这里也就不多说了。如果想要把光盘的某些文件抓取出来，推荐IsoBuster，它能够支持很多种光盘镜像的格式，虽然本身很小巧，但是功能强大。

★关于光盘刻录的问题

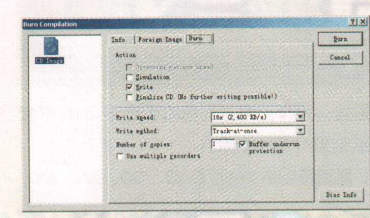
很多游戏都可以直接把下载的iso等光盘镜像档直接烧录，不用管什么设置问题。比如Nero在这方面就是这



样，如果选择的是镜像烧录到光盘，那么任何的设置项都不存在。如果是其他的软件烧录，就要设置好相应的格式。而且在烧录游戏机用CD的时候，最好刻录速度不要太高，控制在8x左右就是极限了，太快了有可能因为刻的太模糊造成游戏机难以读取。其次，如果要是烧录SS的游戏光盘，必须使用RAW+96的格式，如果烧录Xbox的光盘就需要UDF格式，反正就是在烧录之前切忌盲目，一定要先了解清这种光盘格式能否被正确识别后再烧，不然只不过是增加废盘的数量而已。



对于烧盘本身来说，虽然看似简单、容易，好像把盘直接放到烧录机里面，不到5分钟就烧好了一样。而其实却是各种问题都存在，记得有一次我烧DC盘的时候，就曾经重试过很多次，烧坏了很多盘，而问题也没弄明白，放弃了之后，从网上看到需要打一种光盘补丁的事情才恍然大悟。所以，我在这里再次提醒各位烧盘者不要盲目，在烧之前一定要勤收集资料，了解光盘格式及其保护措施，针对性的采取烧录措施。如果可以的话，尽量用高速的CDRW盘做试验，这样即使烧坏了还可以擦除重烧，如果是CDR就不能擦除了。其外，如果要是编写cue文件，就要细心检查错误，因为有很多下载的游戏它们的音轨奇多，多的有的能达到30几个，庞大的数据量之下很出现错误。我也曾经在编写某个cue文件的时候不慎写错了一行，结果自己傻琢磨了半天，最后才发现是把WAVE写成MP3了，错虽然很明显，但是由于文件太多，眼睛也就花的看不清了。因此，一定要仔细检查。如果实在懒得检查也可以把文件放到虚拟光驱上执行一下。有些虚拟光驱能够自动提示是哪一行出的错，然后再针对性改错也可以的。



一些关于光盘刻录，转换等小工具的介绍

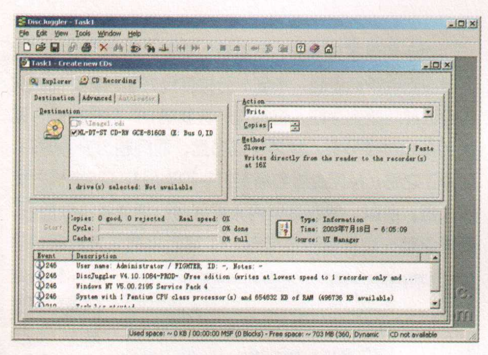
Audio Converter：个很方便的音频格式转换工具，能够支持包括mp3、wma、wave等格式的音频之间的任意转换，对于应付那种iso + mp3的文件相当有效。



CDRwin：目前来说专业度很强的一个CDR刻录软件，支持从CD制作镜像，并且能识别各种格式。但是对ASPI要求严格，而且使用起来也比较麻烦是它的弱点。虽然目前有4.0以上的版本了，但是评价上还是3.9版最好使。

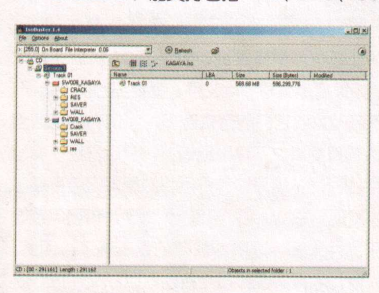


DiscJuggler：很有名的一个烧录软件，对于CDR盘



片的适应能力很强，制作出来的光盘镜像是*.cdi格式的。能支持多部刻录机同时使用。

IsoBuster：能支持包括TAO、DAO、ISO、BIN、IMG、CIF、FCD等格式的光盘镜像文件，虽然不能做到镜像文件之间的互相转换，但是从中提取想要的文件还是很方便的。



BlindWrite：虽然界面看来很简单，但是功能一点也

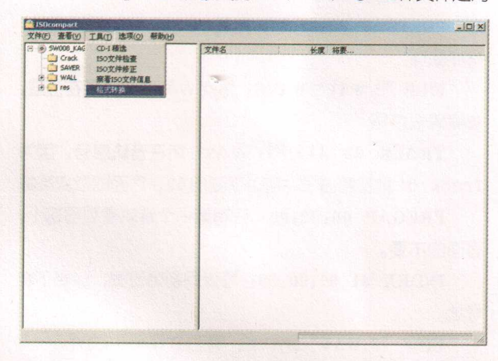


不输于CloneCD，而且对多种格式光盘都有优化，说明上写能直接支持烧录SS的光盘。这一点对于想把文件烧到机器上玩的朋友很适合。

ActiveISO：基本上可以说ActiveISO就是一个CDImage（微软出的一个DOS界面的制作ISO玩意，所以很不方便）的前端软件，要想自制ISO就得靠它了。

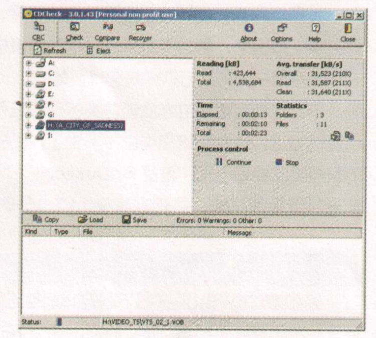


ISOcompact：能够支持iso、bin、ngr三种文件之间



的转换，并且能够管理iso镜像文件，比如从中真正的删除文件，而不是只做个删除标记而已。能够将光盘镜像中的指定文件除头部外全部删除，制作游戏的Mini光盘版很方便，而且还具有一定的ISO文件修复功能，如果你下载的ISO文件有毛病，可以试试用这个软件修复一下，说不定可以起死回生的。

CDCheck：它可以检查盘片烧录的完整度，看看盘烧得是否正确、有否文件损坏。并且可以与源盘进行比较，如果你在烧盘的时候不放心自己是否烧的正确，用这个软件一试便知。除此之外，它还有比较强大的修复功能。



XJL. E-mail:xjl@comicer.net

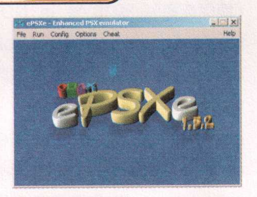


模拟器常见英汉对照词典

图/文：恐_龙-危_机

在玩模拟器的很多初学朋友甚至不乏各中的高手当中，都有可能在碰到英语单词后因不了解词义，以至手足无措。俗话说，“英雄难过语言关”嘛。不过，不要着急，针对这样的问题，本人特别为大家制作了下面这个模拟器常见的单词，词组，句子英汉对照。希望能对需要它的朋友有所帮助，并希望能以此增加朋友们对模拟器的配置、调试等应用的更深入认识，最起码从语言上，不会被轻易难倒。更进一步说，我希望人人都能从本文中有所收获。

ePSXe



作为PS模拟器目前当之无愧的霸主，ePSXe模拟的效果不但超越了早期的VGS、Bleem!、Psemupro等，而且功能上更强大，因此也是各位最喜欢使用的PS模拟器，下面就让我们从这个模拟器开始吧。

菜单部分：

File（文件）/Run（运行）/Change Disc（换盘）/Continue（继续）/Reset（复位）/Save State（保存即时存档）/Load State（载入即时存档）/Config（配置）/Wizard Guide（向导）/Video（视频）/Sound（音频）/Netplay（网络连接）/Memory Card（记忆卡）/Game Pad（游戏手柄）/Options（设置）/Auto load ppf files enabled（自动装载pff文件，此文件可让一些难以运行的游戏正常工作）/Country（国家区域）/Autodetect（自动测定）/NTSC（日美等国家采用的节目制式）/PAL（中欧等国家采用的节目制式）/Cheat（作弊）/Edit Cheat Codes（编辑作弊码）/Help（帮助）/Contents（联络）/Visit ePSXe WebPage（访问ePSXe主页）/ePSXe Config Guide（ePSXe配置向导）/English（英语）/Spanish（西班牙语）/About（关于）

对话框部分：

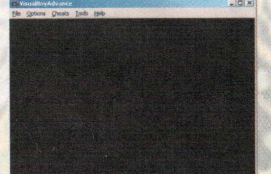
Special thanks!(鸣谢！）/Plugin coders Team（插件开发小组）/ePSXe Betatesters Team（ePSXe测试小组）/Config Bios（配置Bios）/Cancel（放弃）/OK（确定）/Select（选择）/Select Bios File（选择BIOS文件）/ePSXe has been tested with multiples bios（ePSXe经多种Bios测试）/it has been found to work with every one（它可以运行其中任何一种）/if you want test if the program works with your bios（如果你想尝试ePSXe运行你的Bios）/runs the option File->Run BIOS, where the memory card menu should be working.(运行File->Run BIOS，将能看见记忆卡管理菜单）/Config Cdrom（配置Cdrom）/Test（测试）/Configure（设置）/Select Cdrom Plugin（选择Cdrom插件）/Config ePSXe CDR W2k core（配置ePSXe CDR W2k核心）/Enable（打开）/ subchannel read from cdrom（从Cdrom读取Subchannel功能）/maybe slow !!!(可能会变慢！！！）/subchannel caching to disk（Subchannel缓存到磁盘）/Select Cdrom letter（选择Cdrom盘符）/Attention!!!(注意）/With subchannel options enabled（随着Subchannel选项打开）/some cdrom reader/writer could not work at all（一些CDRW将不能正常工作）/this options in your own risk（本选项后果自负）/Remove All（清除全部）/Add（添加）/Load（装载）/Save（保存）/Address（地址）/Value（值）/Default（默认）/Rumble（震动）/Small Motor（小马达）/Big Motor（大马达）/Type（类型）/freeware（免费）/a large number of（大量的）/including（包含）/limited（限定的）/features（属性）/playback（播放）/recommends（推荐的）/copyright（版权所有）/Done（完成）/Sound Quality（声音质量）/Stereo Sound（双声道）

提示信息部分：

Digital / Analog（数字/类比）/Analog Mouse（类比鼠标）/Digital Only（只是数字）/Save PSX CHEAT（保存PSX作弊码）/Open PSX CHEAT（打开PSX作弊码）/All files（全部文件）/Select PSX BIOS（选择PSX BIOS）/Please re-start ePSXe to changes takes effect（请重新启动ePSXe以生效）/Re-start ePSXe（重新启动ePSXe）/not video plugins found（没有找到视频插件）/Plugin NOT working, try configuring it.（插件不能运行，设置一下看看）/Plugin working correctly（插件运行正确）/Testing GPU Plugin（测试GPU插件）/GPUshutdown（GPU停止）/GPUtest（测试）/GPUinit（初始化）/Disabled Netplay（关闭网络连接）/not net plugins found（没有找到网络插件）/Testing NET Plugin（测试网络插件）/FirstCdrom（第一光驱）/Select Memcard FILE（选择记忆卡文件）/able to find a psx bios in your epsxe bios directory.（可以在你的ePSXe的BIOS目录下找到一个PSX BIOS）/If you don't have a psx bios（如果你没有一个PSX BIOS）/enter either scph1001.bin or scph7502 into your favorite internet search engine（输入scph1001.bin或scph7502任意一个到你最喜欢用的搜索引擎中）/but keep in mind that you can only have this file LEGALLY when you own a REAL Playstation（但是应该知道，只有在拥有了一台真正的Playstation之后，这才是合法的）/psx bios not found（PSX BIOS 不能找到）/ePSXe detected that you haven't selected a psx BIOS.（ePSXe 侦测到是因你没有选择Psx BIOS）/Please, select some of the recommended psx BIOS and hit next button（请选择推荐的那些PSX BIOS并单击下一步按钮）/BIOS not selected（BIOS 没有选择）/ePSXe wasn't able to find a GPU plugin in your epsxe plugins directory.（ePSXe的epsxe目录下没有找到GPU插件）/Take a look at the list of recommended plugins and download the latest version from pages like www.psxemu.com or www.emulatronia.com（看看推荐插件列表，并且去www.psxemu.com 或者 www.emulatronia.com 的网页下载最新版）/GPU plugin not found（GPU插件没有找到）/ePSXe detected that you haven't selected a GPU plugin. Please, select your favourite plugin and hit on config button（ePSXe侦测到你没有选择GPU插件，请选择一个你喜欢的插件并且点击config按钮）/GPU plugin not selected（未选择GPU插件）/ePSXe detected that you haven't selected a SPU plugin . Please, select your favourite plugin and hit on config button（ePSXe侦测到你没有选择SPU插件，请选择一个你喜欢的插件并且点击config按钮）/SPU plugin not selected（未选择SPU插件）/selected a CDROM plugin（选择一个Cdrom插件）/CDROM plugin not selected（未选择CDROM插件）/ePSXe detected that CDROM plugin hasn't been configured. Please, select your favourite plugin and hit on config button（ePSXe侦测到Cdrom插件未经配置。请，选择你喜好的插件并且点击Config按钮）/CONTROLLER（控制器）/Going out from gui（退出 GUI）/Insert a new cdrom and hit the button to continue（插入一个新的cdrom并点击这个按钮继续）/Change Disc Option（换盘选择）/ePSXe is NOT completely configurated go to config -> bios/ cdrom /video / to configure it（ePSXe未能完全配置，请到config下面的bios/ cdrom /video /去设置一下）/ePSXe not configurated（ePSXe未得充分设置）/ Enhanced PSX emulator（PSX模拟器强化版）/Error registering window.（寄存器窗口错误）/SaveState Done!（状态保存完成）/LoadState Done!（状态读取完成）/SHUTDOWN ERROR（关闭错误）/GetProcAddress error（获取处理地址时出错）/Closing spu（关闭SPU）/DMA[4] mode NOT implemented（DMA [4]模式不能实现）/SPU plugin doesn't support savestates（Spu插件不能支持即时存档）/Error can't open sound handler.（错误！不能开启声音处理）/try -nosound（试一下 - nosound）/Init core spu（初始化SPU核心）/Closing core spu（正在关闭SPU核心）/No force-feedback joysticks available.（没有可用的力反馈摇杆）/Invalid（废了）/Init（初始化）/Error initializing DirectInput（初始化DirectInput时错误）/Force PAL cdrom detected.（强制为PAL制式CDROM）/Force NTSC cdrom detected.（强制为NTSC制式CDROM）/Could not open zipfile（不能打开zip文件）/Unsupported zipfile（不支持zip文件）/zipfile cannot span disks（zip文件不能直接支

持）/inflating compressed file from zipfile（从zip文件中解压缩）/Could not create input buffer for zipfile（不能为zip文件建立输入缓冲区）/Couldn't allocate bytes for zipfile output buffer（不能分配zip文件缓冲区的空间）/Couldn't extract uncompressed file from zipfile（不能正确解压zip文件）/Error reading 'local file header'in zipfile（读取错误！zip文件的“本地文件头”）/Stored（储存）/Warning:The memcard has NOT been saved to disk（警告：当前记录卡不能存盘）/compiled（编译）/Opcode（操作码）/Picture done.(图片完成）/trick（作弊、欺骗）/Analogic Pad（类比手柄）/Digital Pad（数字手柄）/SIO trick doesn't implemented yet with Netplay !(未能实现网络作弊！）/irq（中断请求）/LoadState doesn't implemented yet with Netplay!(未能实现网络状态读取！）/FREE SLOT（空余位置）/NO SAVE PIC（没有保存PIC）/Transfer（移动）/Subchannel support from .m3s file.(.m3s文件的Sbuchannel支持）/Fixating subchanel（固定Sbuchanel）/Checking subchannel read from cdrom（从Cdrom检测Subchannel读取）/Cdrom precaching subchannel.(Cdrom缓存Subchannel中）/Subchannel support from clonecd .sub file.(支持Clonecd .sub文件的Subchannel）/Warning: cdrom read mode unknown.(警告：未知的CDROM读取模式）/unknown compression method（未知压缩方式）/incorrect（错误的）/need dictionary（需要目录）/data check（数据检查）/stream end（“流”结尾）/file error（文件错误）/stream error（“流”错误）/insufficient memory（内存不足）/incompatible version（版本不对）/invalid block type（错误的区块类型）/invalid stored block lengths（错误的储存块长度）/too many length or distance symbols（太多非法字符）/re-peat（重复）/distance（距离）

以上字典内容收录了ePSXe的最新版，基本会用到的全部信息。



看完了关于ePSXe之后，接下来我们再看看VisualBoyAdvance。目前GBA游戏Rom出的那么快，大家也一定经常玩这个模拟器。这个模拟器的信息量要比ePSXe少许多，而且在前面ePSXe中出现过的下面将不再重复。

VisualBoyAdvance

菜单部分：

Pause（暂停）/recent（近期的）/Freeze（冻结的）/Import（导入）/Export（导出）/Battery（电池）/Snapshot（抓图）/Screen capture（屏幕抓取）/in-formation（资讯）/Frame skip（跳帧）/Throttle（扼制）/Automatic（自动）/Vsync（垂直同步）/Render Method（着色方式）/Emulation（模拟器）/Triple Buffering（三倍缓存）/Bilinear（双线性的）/Nearest（最接近的）/Triangle（三角形）/Quads（镶嵌）/skin（皮肤）/Full Screen（全屏幕）/stretch（伸展）/Layers（层）/Associate（连接）/Directories（目录）/status messages（状态信息）/Synchronize（同步）/Pause when inactive window（当窗口非活动时暂停）/Speed up toggle（提速）/Remove intros（除去开机画面）/Automatic IPS patching（自动IPS补丁）/Store settings in Reg-istry（保存设置到注册表）/AGB Print（AGB打印）/Real Time Clock（实时时钟）/Show speed（显示速度）/None（无）/Percentage（百分比）/Detailed（细节）/Transparent（透明）/Mute（静音）/Low pass filter（低频滤波）/Reverse Stereo（立体声对调）/Channel（频道）/Border（边框）/Real Colors（真彩色）/Priority（优先权）/Highest（最高）/Above Normal（高于一般）/ Normal（一般）/Below Nor-mal（低于一般）/Interframe Blending（帧间混合）/Motion Blur（运动模糊）/Smart（优化）/TV Mode（TV模式）/Joypad（手柄）/Autofire（自动开火）/Language（语言）/System（系统）/Other（其他）/Search for cheats（搜索作弊码）/Cheat list（作弊码列表）/Automatic save/load cheats（自动保存/读取作弊码）/Tools（工具）/Disassemble（分解）/Logging（日志）/Viewer（查看器）/Palette（调色版）/Tile（标题）/Next frame（单帧）/Wait for connection（等待连接）/Load and wait（读取并等

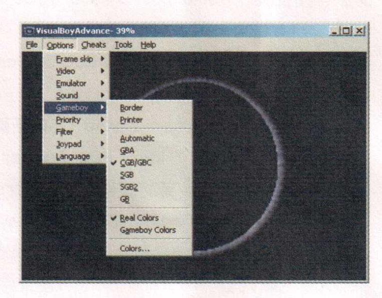
XJL. E-mail:xjl@comicer.net

待）/Break into（插入）/Disconnect（断开）/Record（录制）/Customize（制定）

对话框部分：

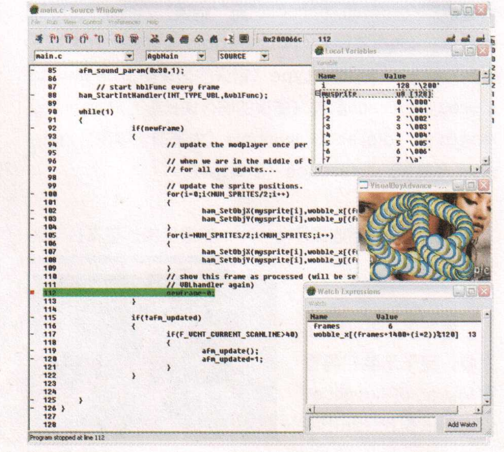
Search for cheats（搜索作弊码）/Search type（搜索类型）/Old value（模糊数值）/Specific value（精确数值）/Enter value（输入数值）/Equal（相等）/Not equal（不相等）/Less than（小于）/Less or equal（小于等于）/Greather than（大于）/Greater or equal（大于等于）/Hexadecimal（十六进制）/Update values（数值更新）/Start Search（开始搜索）/Add cheat Data（增加作弊码资料）/size Compare type（大小比较类型）/Signed/Unsigned（无正负之分）/Description（描述）/Browse（浏览）/Save Game（保存游戏）/Capture（抓图）/Up（上）/Down（下）/Left（左）/Right（右）/Button（按钮）/Select（选择）/Start（开始）/Speed（速度）/Restore previous values（恢复上一个数值）/Game title（游戏标题）/Game code（游戏代号）/Maker code（制作代号）/Main unit code（主单元代码）/Device type（驱动类型）/ROM version（Rom 版本）/CRC（奇偶校验）/Maker name（制造者）/Current system language is（当前系统语言是）/Enter language name（输入语言名）/Select codes to import（选择导入的代码）/Frame（帧）/BG（背景＝Background）/Stretch to fit（自动伸展）/Auto update（自动更新）/Overflow（溢出）/OBJ（物体＝Object）/Sprite（精灵）/Click on a color for more information（在一种颜色上点击，获得更多信息）/Automatic update（自动升级）/Refresh（刷新）/Zoom（放大）/Commands（命令）/Shortcut Key（快捷键）/Assign（分配）/Static（静态的）/Currently assigned to（当前分配给）/Slider（滑块）/User（用户）/Disassemble（分解）/Goto（转到）/Port to wait for connection（等待连接端口）/Illegal（非法的）/Verbose（详细的）/Notes（注意）/Available video modes（可用的显示模式）/Available drivers（可用的驱动）/VRAM Bank（VRAM 寄存器）/Do you want to keep the current mode?（你确定保存当前模式？）/Confirm mode（模式认定）

以上内容收录了 VisualBoyAdvance 最新版，基本会用到的信息。

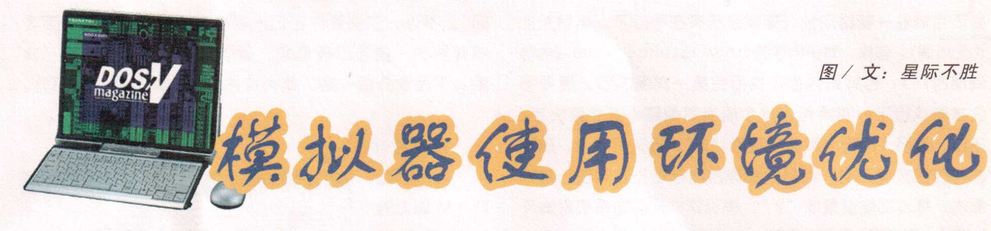


由于篇幅的关系，还有很多模拟器没有做成字典。笔者有两种想法，一种就是按照现在这样的方式，将全部模拟器逐个做，这样的好处是能够有一定的针对性，因为很多单词看来一样，但是放到了不同的环境中，意思难免有些许变化，所以，这种方式应该是比较容易准确表达特定的模拟器。而另外一种是，把整个字典的所有单词、句子完全做好之后，按照字母顺序排列，做的跟真正的字典一模一样。不过，不管哪种方法，做字典都不是一件容易的事情，所以也别指望一期就能够全部收录，况且，这还涉及到每期杂志的版面安排。因此，本字典还在尝试阶段，还希望各位朋友多多来信，看看什么方式更好一些。个人感觉，这将是个很有意义的事情，如果做得很好，将来说不定还真能出本真正的字典呢，届时，曾经参与过字典编著或出谋划策的朋友，都会很有成就感的。

好了，闲话我也不多说了，欢迎大家到 Emuzone 的汉化论坛来提出你自己的观点，看法和建议。我将恭候大家的光临。



XJL. E-mail:xjl@comicer.net



图／文：星际不胜

模拟器使用环境优化

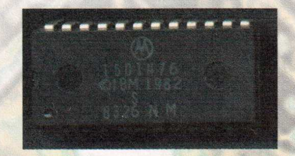
经常玩模拟器的朋友可能都有这样一个感觉，那就是玩模拟基本等同于玩计算机。只不过计算机本身的价格很高，更新换代也相当快。因此又不免时时感叹，为什么自己总是囊中羞涩。既然没有奔4、没有GeForce、没有高配置，那么就要充分发挥自己的主观能动性，对自己的“战机”做一番好好的优化（不推荐超频，毕竟超频的危险还是存在的，而调整设置却不会有任何硬件损害），使模拟器的运行有一个更好的环境。那么，闲话就先在此打住，下面让我们进入正题。；）

要想发挥计算机的最大潜能，我们就从最基本的地方，同时也是最接近计算机硬件的地方——主板BIOS开始。如果BIOS优化适当，有时甚至会有5％以上的性能提高呢。不过，对于初学者来说，恐怕进入BIOS的设置画面都是个问题。这个关键的地方充满了专业性非常强的词汇，别说是不懂英语，就算是对单词量上千的人来说，面对这么多古怪的词汇，也着实不知道该如何下手。因此，下面就说说进入BIOS设置的方法吧：一般来说，大部分的主板BIOS都是在开机的自检画面（就是一开机那个显示检测光驱、硬盘、CPU、内存的画面）下面按DEL键即可看到BIOS设置的那个屏幕。不过有些品牌电脑则把这个键位改动了（比如Ctrl＋F1这种），所以，下面关于设置方面的介绍，也是以这种最普遍的Award BIOS为基准。

首先是一些一定要打开的设置，如果你发现自己的机器比其他的同档机要慢很多，多半是这些地方没有设置好。

Advanced Bios Features：

在Advanced Bios Features（Bios功能设置）里面，首先要把CPU Internal Cache（CPU内部缓存）设置为Enlabed（打开），这个项目是指CPU的一级缓存，就是程序员们说的16k指令、16k程序的存放地。虽然容量很小，

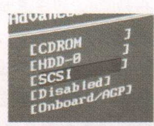


但是功能不可忽视。除了它之外，还有Extrnal Cache（扩展缓存），就是CPU的二级缓存，它的容量要比Internal Cache大不少，但是容量要比内存小，速度比内存快很多，现在的CPU二级缓存基本上是跟CPU频率同步的，所以打开它提升的速度更明显。关于二级缓存的重要性，举个简单的例子：在“奔腾2”一统天下的时候，Intel为了开发低端市场推出的“赛扬”系列就去掉了这珍贵的二级缓存（实际“赛扬”的内核与“奔2”是相同的），致使速度比同频“奔腾2”下降了30％甚至更多。除了缓存之外，还有Video Bios Shadow（显卡Bios映射），关于这项设置，比较详细的主板说明都会有介绍，基本内容就是如果显卡Bios和Cpu之间如果同步率低，就会造成很大的系统资源浪费，这种情况下打开它会有很大的性能提升。所以，这里笔者认为，不管你的机器到底是否同步（因为普通方法很难知道），都建议把这个项目设置打开。另外，还得提一下，如果你有SCSI卡或者其它带BIOS工作的设备，也应该把相应的映射打开（Video Bios Shadow下面还有些类似“C8000-CBFFFF”、“DC000-DFFFF”的代码，这些是相应的设备地址位），因为这样即使速度不能获得提高，也对系统本身没有什么损害。另外，还有说的是，关于Virus Warning（病毒警告），这个项目对于那些非硬盘扇区的引导病毒基本没有任何防护能力，而且有的时候还会对比如格式化、分区之类的操作产生不必要的麻烦，因此，如果你不是特别害怕病毒，而且操作系统下安装有杀毒软件，那么我建议把这个项目设置为Disabled（关闭）。

Advanced Chipset Features：

Advanced Chipset Features（晶片组功能设置）里面，存放的是关于主板芯片组（比如Intel 440BX、Via KT133、SIS 735s等等）的一些设置，这里可以调整的项目要比BIOS功能设置多很多，而且对于系统的稳定性和速度都有很大的影响。但是，有时候我们可能也要为了速

度适当牺牲一些稳定性（如果系统实在不行了，再给关上也无所谓）。首先，对于内存的CAS latency time（内存周期时间），也就是内存在执行完第一次操作后，需要多久才能执行下一次操作，这个值当然是越小速度越快了。不过，很多人都使用默认设置为“3”，其实要我说，现在的内存都挺皮实的，而且只要你的内存工作频率在正常范围内，基本都能设置成“2”，而且这个项目对系统影响又比较大，何乐而不为呢。此外，AGP Aperture Size（AGP分配大小），就是主内存中可以供AGP显卡使用的容量限制。关于这个设置，很多人都使用默认的64M，不过我不推荐，因为就目前AGP的传输能力来说，速度相差很大，而且模拟器运行又不需要大的贴图，所以建议改小一些，以节约内存。而且，如果你的显卡支持AGP 4X，应该将它开启。但是有些显卡反而是不开AGP 4x支持速度更快些，比如NEC的PowerVR系列卡就属于这种情况。CPU to PCI Write Buffer（CPU与PCI之间的写入缓冲）其实功能上跟内存映射差不多，所以还是建议打开它。IDE HDD Blcok Mode（硬盘块模式），能够增加IDE硬盘的读取速度，建议打开。



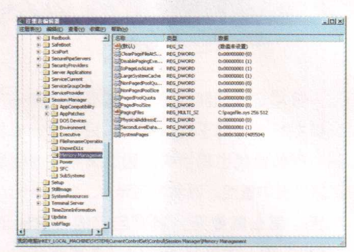
除此之外，如果关闭一些不必要的主板设备，也能达到一定程度的提速或增加稳定性。比如，OnChip USB（板载USB）一共有两个，默认都是打开的。虽然说USB本身很方便，但是它却占用了宝贵的IRQ（中断请求）资源，如果你不用USB设备，建议就关了它。另外，象什么Boot Up Floppy Seek（开机自动搜索软驱）这类的无用项目，一律关闭。这样操作下来，基本上系统就能甩掉一堆无用的累赘了。

经过刚才一番折腾之后，主板BIOS上面该优化的都优化过了，但是还有一些遗漏，就是关于主板芯片和主板厂商。有些大厂会专门提供一些可以优化系统的选项，所以这些就没有细说，反正就是有就一定打开就是。好了，让我们再谈谈关于Windows的设置问题。Windows本身虽然表面上看起来没有什么可操作性，但是实际上还是可以通过各种手段让它运行得更快的。下面我就来介绍一些方法。

Win2000、WinXp系统

关闭不必要的进程，现在安装的Win2000、WinXp这样的操作系统，都有着强大功能，但同时它们消耗的内存也同样强大，而且这类操作系统也往往会启动一些花哨而不实用的功能，有些功能，让人感觉一辈子都用不上，所以我建议把他们统统关掉。最简单的优化启动组注册表方法是去下载第三方软件，比如“超级兔子”、“系统优化大师”。不过，这些软件在优化系统的同时，本身也留下了不必要的一些注册表垃圾，所以，用不用还是你自己决定。下面我介绍一些，此类软件中没有涉及的优化部分。

内存设置：

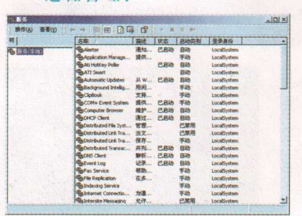


内存在256M以上的朋友提个建议，虽然你们内存不小，但是如果使用默认设置，就没有做到物尽其用。而对内存的优化设置得从注册表入手。手动操作注册表很简单，只要在系统的“开始”中找到“运行”，然后在里面输入regedit就会启动注册表编辑器。然后怎么修改就全靠自己了。

首先到HKEY_LOCAL_MACHINE（主机设置）的主目录下找到SYSTEM（系统）目录，依次进入CurrentControlSet（当前控制项）→Control（控制）→Session Manager（管理）→Memory Management（内存管理）。然后双击项目中的IoPageLockLimit（这项能让Windows更好的管理I/O输入输出系统）、SecondLevelDataCache（二级数据缓存）、PhysicalAddressExtension（物理地址扩展）、ClearPageFileAtShutdown（关机时清除页面文件）、LargeSystemCache（增大系统缓存）、DisablePagingExecutive（把文件全部缓存到内存，不使用页面文件）把这些项目设置的dword值统统改成“00000001”，能够对大内存并且拥有很多设备的用户有一定的加速效果。尤其是IoPageLockLimit和DisablePagingExecutive提升效果还是比较大的。

对于小内存用户，建议在使用Win2000或WinXP基本设置的同时，在硬盘上设置2倍于主内存以上的PageFile（页面文件）。

进程管理：



在控制面板中有一个管理工具，其中有一个写着“服务”，打开它可以看见Windows启动时都加载了那些服务，其中绝对有

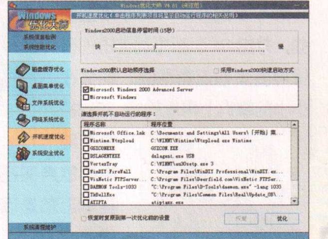
很多你根本用不到的，全部都“禁用”吧（如果怕以后有麻烦也可以改成“手动”）。基本上需要删除什么，保留什么，在这里我就不多说了，基本上都有说明，像是Distributed File System（管理分布于局域网或广域网的逻辑卷）、Logical Disk Manager（逻辑磁盘管理器监视狗服务）这类玩意，留着根本没用，就全部“禁用”好了。一些拿不准的，可以改成“手动”，这样即使程序用到了，现启动也来得及。

Win9x 系统

对于9X（包括WinME、Win98、Win98se）的用户，可以运行“msconfig”把启动时加载的无用项目全部删掉，当然也可以使用第三方软件来调整系统。而且也同样设置好虚拟内存的容量（就是WIN386.SWP这个文件），并且固定下来，不让Windows自己管理，省得忽大忽小的，占用不必要的CPU时间。关闭磁盘扫描，可以让系统跳过那个没必要的自检程序。说实在的，就是发现了磁盘碎片、丢失文件甚至硬盘坏区这类东西，Scandisk这样的程序也拿它们没办法，倒不如关掉，增加启动速度。用文本编辑器打开msdos.sys在[Options]下有一个autoscan=1，把它改成0就成了。并且精简System.ini和Win.ini的内容，把不需要的启动全部清除，System.ini的[boot]和[386Enh]有许多的无用字体、驱动，应作为清除重点。这样Windows会开机加载的文件会少很多，速度自然能有提高。

Windows 共同

字体文件：



Windows都各自加载了不少的无用字体文件。控制面板里面，除了红色的和宋体、黑体之外，其余都很少有程序用到它们，而且启动的时候又会全部写入内存，降低速度。所以，不如先把他们copy到一个目录下，需要用到的时候再copy回来就行了。

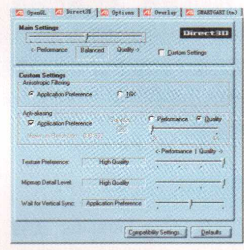
注册表垃圾清理：

注册表越大，对于系统速度就越降低，因此适当为注册表减肥也是必要的。不过，对付这类东西，目前比较有效的办法就是用第三方软件了（比如“超级兔子”、“系统优化大师”）。或者到注册表中HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\SharedDlls这个项目下面找后面数据为“0”的统统删掉。

壁纸，屏幕保护等：

这类文件也是属于加载内存型的，它们除了好看之外，似乎毫无用处。至于屏幕保护，完全可以设定为关闭屏幕。所以，对于它们造成的速度影响，我们也是不允许的，删之！

分辨率、颜色深度：

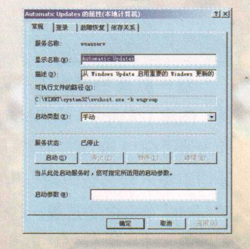


一般来说模拟器运行起来基本没有超过640×480的，而且也不会有PC上的32位真彩色的。如果你玩模拟器的时候屏幕有轻微的失帧，那么就把屏幕分辨率调低，并且改成16位色（如果丢的很厉害，那就只能升级PC了……）。

显卡：

现在的主流显卡，如ATI、Nvidia的卡都提供了丰富的设置，这些设置中有很多类似全屏抗锯齿的功能，应该全部关闭。这些东西都是牺牲很大的速度来换取画质的。而且，如果在D3D稳定的情况下，尽量就不要使用OpenGL了，现在很多情况下，显卡驱动都是专门为D3D进行优化（用来对付那个著名的3Dmarks），所以有些时候D3D跑模拟器，比OpenGL好。

其他：



关于系统补丁，如果你使用的Win9x系统，我觉得就基本上别去打那些在线更新的补丁，那样只能越补越慢，越补越乱。如果时Win2000、WinXp这样的系统，因为Service Pack能提高兼容性，但是同时也带来没用的功能。因此，就在打了补丁之后，去服务管理里面看看，没用处的也是一律“禁用”。还有要及时更新驱动程序，主板的补丁驱动也一定要及时更新，尤其时Via芯片组的主板。

好了，希望经过这么一番优化之后，以前完全跑不动的模拟器，现在能达到可以忍受的程度，以前玩起来时有停顿的模拟器，现在能流畅运行。

掌机展望

GBA 后继主机情报

来自日本的消息：据任天堂的一位名为TakeshiKiyuna的开发人员称，GBA与GBA SP的后继主机将使用分辨率为300 X 200的屏幕，发色数也将提升到26万色。而如今GBA和GBA SP的分辨率为240 X 160，这说明新机的屏幕比现在的要大。至于CPU的运算能力、3D画面的效果、外型和大小等倍受关注的问题则没有透露。玩家们还是继续期待吧！

PSP 最新情报

最近SCEE(欧洲SCE)的总裁Chris Deering 提到了一些PSP的消息：PSP主机会在2004年第4季度左右发售，很有可能会是全世界同时发售，由于产量和需求量相差悬殊，PSP在发售后很可能出现GBA初发卖时断货的情况。

以UMD为载体的游戏软件价格大概在25美圆－70美圆之间，一般游戏的售价为25美圆－30美圆。由于UMD的容量十分大，所以SONY打算发售UMD格式的电影等视频资料，目前UMD格式电影的售价大概定在12美圆左右。至于PSP价格，会比现在的便携型DVD播放机便宜啦，大概会和任天堂的GBA主机类似。这样一来PSP和GBA的龙争虎斗就看谁的游戏更能吸引玩家了。

周边展望

新款烧录器



这一款是台湾产的一种烧录器，内建128Mbits的Flash ROM作为运行GBA游戏的存储，另外它还可以插入普通数码像机用的SD或MMC卡来存储游戏，这样可供存储游戏的容量将会大大提高，如一片128Mbytes的SD，相当于1G的游戏卡容量，能存32个32Mbits的GBA游戏，如果用上压缩功能的话，容量可加倍，就是64个32Mbits的GBA游戏啦。唯一不足的地方就是，只有拷贝到内建128Mbits中的游戏才能直接玩，如果要换游戏，必须有一个从SD卡拷贝游戏到内建128Mbits的动作，要换游戏就要等咯．优点当然是一大堆啦，容量大、SD卡到处可买到、容量自已定，还可与数码相机共享，当然也可以当一个U盘来使用啦。以下是该烧录器的主要特征：

1. 内建 128Mb Flash
2. 支持USB1.1 ，ME/2000/XP/98 (DRIVER)
3. 置入SD / MMC 后成为优盘
4. 支持SRAM/FLASH/FLASH 1M/EEPROM 4k/EEPROM 64k
5. 具备聪明卡功能
6. 不需要驱动程序，任何一台PC皆可认到
7. 操作简易，视窗界面

周边展望

GBA《幻想传说》



广大掌机玩家翘首以待的RPG盛宴《幻想传说》即将在8月1日发售。游戏预定采用之前的《梦はおわらない～こぼれ落ちる时の雫～》作为主题曲，并由SFC版主唱吉田由香里再度演唱这首歌曲，能够在小小的掌机上再度聆听"传说"系列动听的歌声实在令人感动啊！以下基本上就是该作完成品的游戏画面了。



GBA《鬼武者战略版》



CAPCOM根据"鬼武者"系列制作的GBA游戏《鬼武者战略版》定于7月25日发售。本作剧情主线与PS2版三部曲并不相

同，故事描述了继承了鬼之血的主角王仁丸与企图建立幻魔帝国的幻魔王织田信长之间的战争。游戏的进行方式为通过选择关卡，之后在各关卡的大地图上发生剧情、出战，再切换到战斗地图，操纵各种兵种，在回合战斗里和敌人对决。各兵种除了通常攻击外，还有各种各具特色的特技可以使用，而地形的高低差也会对攻击、防御的效果产生种种影响。



“鬼武者”系列里的最大特色“魂”也会在游戏里出现——击倒敌人后会散发出“魂”，王仁丸可以使用吸魂的物品装备予以吸收，再用于强化己方的武器和防具。运气好的话，击倒敌人后还能拿到“幻魔石”，玩家善加利用的话，还可以将各种“幻魔石”合成出更强的物品、武器或道具。

GBA《机战D》



BANPRESTO预定8月8日推出GBA上第三款“机战”「超级机器人大战D (Super Robot Taisen D)」。游戏定价5800日圆。这款「机战」系列最新作收录了包括「Z钢弹」、「ZZ钢弹」、「ν钢弹」、「W钢弹」、「逆袭的夏亚」、「The Big O」(新参战作品)、「六神合体」(N64版参战作品)、「无敌铁金刚」、「大魔神」、「金刚战神」、「真盖特 世界最后之日」、「未来机器人Dartaniasu (Mirai Robot Darutaniasu)」、「Megazone 23」、「超时空要塞7 (Macross 7)」等多款作品。本作虽然继承前作的系统，但经过大幅度的改良与进化后，简易的存盘系统更能发挥掌上型游戏的的方便性，让玩家可以随时玩、随时存盘记录。同时游戏中也将会导入新系统“连击”，当玩家满足特定条件即可以华丽的画面表现一次攻击复数直线上的敌人，让战斗变得更加有利。之前备受好评的驾驶员养成部分，在本作中也将全新改良。当驾驶员等级上升时可以得到所谓的驾驶员点数，玩家可以将这些点数分配给驾驶员，藉此来提升驾驶员本身的能力。而且这次驾驶员



还有类似机体装备特殊强化零件的设定存在，玩家的驾驶员可以藉由装备回避能力+10、格斗能力+10等特技能力来提升驾驶员能力，而且本作玩家还可以将多余不用的强化零件卖掉，玩家们不需要再为资金不足而烦恼了！当然，机战迷们最期待的还是四台新主角机的性能吧 ？

GBA《新约 圣剑传说》



SQUARE-ENIX在GBA上的超大作《新约圣剑传说》近日终于公布了发实日：2003年8月29日；定价5800日圆；同时为了纪念游戏发售，也将推出限定新颜色机主机GBA SP（玛娜蓝）。特别版与游戏一起同捆推出，定价18300日圆，同捆版中还将附赠专用AC充电器与游戏原创小袋子，喜欢这款人气系列的玩家到时不妨考虑来收藏一份。本作来自91年“圣剑”首作之改良版，游戏在故事情节上忠于原作。游戏中男主角为一名在斗技场中与怪物进行战斗的剑士，通过每天与怪物的生死决斗来磨练一己之剑技；而女主角则是由于拥有特别力量而遭到邪教徒迫害的玛娜一族少女，为了认识这宽广的世界而出发展开旅行。本作中将增加大量全新要素，玩家在游戏中甚至可以操作NPC。而在“玛娜传说”中登场的角色如仙人掌君等也将在游戏中登场。另外在这次的「新约圣剑传说」中，也预定召唤兽会在游戏中登场。目前公布的召唤兽为在之前系列游戏「圣剑传说：玛那传奇 (Seiken Densetsu：Legend of Mana)」中某个主要事件「红ㄜ堕帝」中登场的角色Olbohn，Olbohn同时也是「玛那传奇」世界史里孤身闯入由妖精之王Aion率领的幻影生物Shadole占据的地下世界中并击败妖精王Aion的英勇剑士。而在这次的「新约」中，他将会以召唤兽的身份登场，并给予画面内所有敌人全体重大伤害。游戏中还有其它怎样的召唤兽登场，玩家不妨就拭目以待吧。本作还能对应GBA的通信对战，开始心动了吧？



后序：经过前段时间的冷静期后，暑假来，新作出，心动，手痒，那就赶快行动吧~~

COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net



在GBA上体会PCE游戏的魅力

——PceAdvance完整制作教程

图／文：Emu-Zone/Sadly

凭借GBA 32bit CPU的强大性能，在模拟器开发者们的努力下，早期风靡世界的任天堂八位红白机已经能在GBA上完美演绎。随身携带着儿时曾经为之疯狂的游戏玩，这确实是人生一大快事，在GBA上玩FC游戏已是许多人购买GBA的源动力（例如编辑部某民工，天天在GBA SP上狂搓红白机游戏，还大叫：爽，游戏性巨好！）。

在GBA上的FC模拟器日趋完美后，模拟开发者的目光又放在同为八位家用机的PCE上。PCE是一款继FC之后非常成功又一的八位家用主机，游戏量虽然没有红白机那么庞大，但也足以用海量来形容。想当初只接触过红白机的我，在同学家见到这台就当时而言非常梦幻的主机时，其画面的表现让我两眼发光。虽然同为八位主机，但PCE的性能却比红白机高了一个台阶，即便如此，开发者们还是努力让GBA再现了PCE游戏的辉煌。虽然目前模拟的兼容性和速度还需要完善，但许多游戏已经可以正常且流畅地运行了，而作者频繁的更新也预示着GBA完美PCE游戏将为时不远。这篇文章的目的就是教大家如何把PCE游戏转换成GBA格式，从而在GBA上体验PCE游戏的魅力。

在介绍制作过程前，让我来讲解一下GBA上的这两款模拟器的大致原理。这两个模拟器都是通过GBA开发程序制作的一个外壳，通过把FC、PCE游戏与之结合，在GBA运行时通过该程序模拟FC、PCE主机的来运行游戏，也就是说真正的模拟器是PocketNES.gba和Pceadvance.gba这两个文件，其他都只是制作的工具。

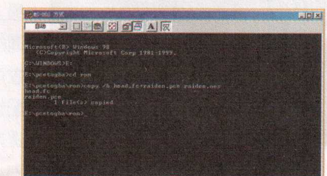
虽然PceAdvance最近更新频繁，但其附带的前端却非常糟糕，不但和许多系统不兼容，而且制作出来的游戏没有一个可以正常玩，这也是阻挠在GBA上玩Pce游戏的最大原因。为此我们不得不放弃这个前端，祭出我们制作FC游戏包的利器Thingy。Thingy原本一个专为制作FC to GBA游戏的前端，既然两个模拟器的原理相同，我们自然可以稍微利用一下。

首先到我们网站上下载一个工具包，其中包括了Thingy，还有我作为范例的PCE游戏《雷电传说》以及PceAdvance4.4版：http://emu.xaonline.com/emu/member/weifeng/Pcetogba.zip

把下载回来的压缩包解压到硬盘，根目录下为我们使用的工具Thingy，Rom目录则是要制作的游戏Rom。

由于Thingy是针对PockeNES的工具，在制作时会检测游戏文件是否为FC游戏。在这里我们必须把PCE游戏的文件头修改成FC游戏以达到欺骗的效果，FC游戏的文件头大小为16个字节，可以任意找一个FC游戏Rom把文件的前16个字节提出来。压缩包的Rom目录里有我已经提取好的FC游戏文件头head.fc，现在我们利用Windows自动的命令来把FC文件头和PCE游戏Rom结合起来：

(1)进入Windows的启动菜单选择程序里的MSDOS命令行方式。

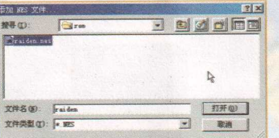


(2)转到工具包所在的盘符，输入CD pcetogba\rom进入到游戏存放

的目录。

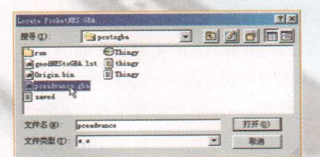
(3)通过Copy命令的二进制拷贝参数/b把两个文件结合，如："copy /b head.fc+raiden.pce raiden.nes"。而raiden.nes则为结合后的文件名，注意后缀一定要为nes。

现在我们已经有了加FC游戏文件头的PCE游戏，在根目录里运行Thingy开始制作：



(1)按browse键添加入我们刚制作好的文件raiden.nes，此时游戏列表中就会出现该游戏的名称。要添加多个游戏可重复以上的动作，不过这些游戏必须都经过修改文件头才行。

(2)在Thingy下面的框内输入成品保存的位置，例如："e:\pcetogba\raiden.gb"。



(3)按save键就可以开始制作了。

(4)制作过程会提示输入PocketNES.gba的位置，我们这里可以偷梁换柱，把Pceadvance.gba直接改名为PocketNES.gba选择或在框直接输入Pceadvance.gba。

制作的过程非常迅速，我们可以在Rom目录下找到已经制作好的游戏raiden.gba。

是享受成果的时候了，我们先用GBA的模拟器VisualBoyAdvance 1.6b来测试一下，载入raiden.gba，完美的画面呈现的我们眼前，是不是非常有成就感呢？现在我们可以把raiden.gba当成GBA游戏直接刷进烧录卡里用GBASP玩，和朋友说GBA上出了《雷电》的移植版他绝对会相信哦！





童趣与恶搞的碰撞——八佑卫门

图/文：马甲

游戏界

美国的好莱坞有着"明星加工厂"的美喻，日本的电玩界也同样如此。在这个虚拟的电子世界里，创造了无数个令人着迷的游戏角色。Mario、比卡丘、卡比、Snake……在玩家们的心目中，他们（它们？）毫不逊色于那些大牌的电影明星。任天堂有Mario，SEGA有Sonic，这些可爱的小家伙不仅仅是厂商的吉祥物，更是游戏质量和销量的保证。在明星意识日渐强烈的今天，大批的电玩公司都力图塑造出一个成功的角色。正是因为《口袋妖怪》令任天堂神奇般地扭转乾坤，才使得更多的公司茅塞顿开。打造一个真正意义上的偶像角色，试图让玩家在喜爱角色的同时喜欢上游戏。而所谓的"羊群效应"更能使得自己的游戏在市场上占有一席之地，可以说每个游戏公司都在努力着，努力创造出又一个比卡丘神话。

诞生

NAMCO一向不甘于人后，这个敬业的公司一直在人气角色的创造方面寻求着某种突破。Pacman，这颗不起眼的"小豆子"在全世界都有着疯狂的热爱者，换一句话说Pacman就是NAMCO的标志和精神象征。这个小家伙与现在介绍的游戏主角还真有着几份相似之处，同样是简洁的线条，简单的颜色，咋看之下显得有点抽象，但只有仔细回味你就会发现简单中蕴藏着的那份童趣。人都会或多或少保留着那份儿时的童心，而这些可爱的游戏角色正是唤醒那份童心最好的敲门砖。现在NAMCO又试图通过重新包装这种手段，来打造出一个游戏界的明星。



话说日本平成七年（1995年），关西电视诞生了一个既不像鸡蛋又不像鸡的谜之生物，没有人知道它的名字

（因为根本没有起名字）。随着它的人气不断的升高，次年电视台更是举办了一次取名募集活动，从两万六千个候选名字中最后敲定了一个叫做“八佑卫门”的古怪名字。很难想象这样一个怪异丑陋的鸡蛋会引起如此关注，更奇怪的是在高年龄人群中的受欢迎程度居然会更高。文化思想的差异就造成了我们一直无法了解日本人心里所想些什么的根本原因。

镜头转回现在，游戏大公司NAMCO相中了这位过去的明星，并力图通过重新包装，使其成为新一代的人气游戏角色，就此便有了我们现在手中的这款GBA游戏——《八佑卫门》。

主题是嘴唇？！



游戏的类型很简单，传统横版过关游戏（俗称“冲版”）。ACT游戏发展了这么些年，但仍旧摆脱不了《马里奥》模式所带来的影响，跳跃依然是重要要素，可见游戏之神宫本茂并非徒有虚名。但NAMCO并不是一个不求上进的公司，在游戏业一向有着敢于创新的良好口碑，所以这次它便在嘴唇上下了工夫。嘴唇？对！又红又厚像香肠一般可以自由伸缩、自由投掷的大嘴唇。-_-傻傻的小鸡蛋有着一副可爱性感的大嘴唇，白色的身体衬托出鲜红的嘴唇，更显出它的一份俏皮。既然在嘴唇上做文章，就一定会围绕它来设计一段故事背景。游戏的故事惨不忍睹，说是八佑卫门与它可爱的伙伴们在小岛Happy地生活着，突然有一天，伙伴们的“嘴唇”都消失了，为了帮助伙伴找回宝贵的“嘴唇”，八佑君愤然接受了这个严峻的使命（这不扯蛋嘛－o－）。恶搞的人物加上恶搞的故事，NAMCO这次是定要将恶搞进行到底了。



起初还以为嘴唇顶多只是作为八佑小子攻击的道具而已，但实际上手以后从我脑子里瞬间闪现出一个游戏——《希魔复活》。我想稍有点玩龄的朋友一定知道这款出色的ACT游戏，游戏中将铁链这项道具与动作完美地结合在一起，只有熟练地运用好手中的链条，通关才有保证。而这款《八佑卫门》正是继承了《希魔复活》游戏特点的作品。嘴唇就如同铁链般伸缩自如，飞跃、攻击全靠它，不经过一段时间的练习想要玩好这游戏确实很困难。这就是我认为NAMCO将其定位成人游戏的原因，动作要素的确太强了，对自己技术有信心的玩家一定要试一下。

恶搞



呆滞的表情，夸张的语言，BT的动作，这一切都说明了这是一款不折不扣的恶搞游戏。放下按键不动一会儿八佑卫门就会放出令敌人晕眩的臭屁……吃下章鱼烧变身获得新的能力（共11种），企鹅、土拨鼠、海豚、武士……名字都听上去很正经，但造型和动作就不那样了。遇到女友还可以通过接吻来获得奖励，感觉真有点毒害青少年的味道－＿－。用伸长了的嘴唇去夹敌人，看起来也颇为恶心。很难想象这样一款另类的游戏是如何通过审核协会的^O^，也许日本人就喜欢时不时的出现一点BT的东西，也许这就是日式游戏的魅力所在——不按常理出牌。相比之下我们国内的游戏制作人似乎脑子里只有武侠和寓教娱乐了，我并非否认国人的制作实力与创意，但似乎我们的国情总在左右着什么，但愿中国的游戏业能够有一次质的飞跃，坚信并等待！

猜测，结束

如此成功的一次重新包装，造就了游戏界一位新星的崛起。不能说八佑君的前途一定像马里奥它们那样辉煌灿烂，谁都不能打包票。但有一点可以肯定的是，NAMCO没有选错对象，他们的构想是成功的。或许它会选择推出续作，或许还会像比卡丘那样，全力打造八佑卫门的周边产品，这一切都是未知数。或许它就如同流星一样闪过，可是在游戏界永远都会记载下这样一条——“公元2003年7月4日，日本游戏史上诞生了一款极其恶搞的GBA游戏，心智正常者请勿轻易尝试”，以上猜测纯属捏造，如有雷同，不胜荣幸^_^。

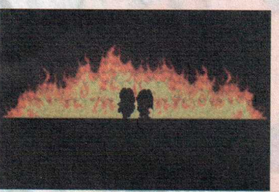




图/文：Ballack

完全攻略 龙珠Z：悟空的遗产2

游戏一开始，人造人17号和18号的人影在火海中晃动，似乎预示着要发生什么……未来，悟饭正在教特兰克斯练功。



现在控制的人物是幼年的特兰克斯，只要跟着悟饭把他旁边的石头击碎（两次）就会出现地震。走到画面最上面，悟饭把特兰克斯打晕就独自回城市去了。特兰克斯醒来之后回到城市，发现悟饭已经被人杀害。极度的愤怒之中，特兰克斯变成了超级赛亚人……



悟饭和琪琪对完话去二楼茶几拿数学书（由于琪琪要悟饭学习不让他出去玩），然后回到房间学习。突然发现房间窗户没有关，于是偷偷溜出来。在附近可以找到了SAVE点，往左上沿着峭壁走可以找到+1力量的药。往右上走可以发现有路，过去后有个门，打破它往右走会遇见弗利萨假扮的悟空。对话完与弗利萨开打，胜利后升到2级。悟饭醒来发现自己是在做梦，过了一会接电话得知弗利萨的事，同时得知悟空快回来了。去昨天那个地方打一个写着2的门拿一件衣服，然后从右边出去往上走点地图，去西北山脉（金星），到了后在山里多转转，这里有1个那美克星人，悟空40才能去的地方，+1强壮的药。找到大伙后，忽然弗利萨带着喽罗降临，但是被变身的特兰克斯轻而易举解决掉，这时悟空也回到了地球。悟空见到特兰克斯剧情完后（主要是告诉悟空他以后会得病毒性心脏病和他是贝吉塔和布尔玛的孩子）与悟空回家见琪琪（细看就知道悟空和琪琪因为悟饭的学业而争吵）。









和悟空去西城找短笛，但是由于撒旦挡路所以不能通过。只能和撒旦接任务去南边的大嘴饭馆买吃的（和撒旦接任务前他会给你签名照，把签名照给市政大楼北边的一个小男孩会得到1个金色的瓶子，这是以后任务要用的道具），与老板对话得知因为没报纸没心情开店。去西城北边高速公路和一个人说话接任务（记录点往右走有金瓶子），往左去救4个小孩（这里会碰见弥次郎兵卫，从他那可以得到仙豆）。救完小孩后，附近报亭的人会送你份报子，拿报纸去交差吧。把三明治给撒旦，但撒旦不喜欢唱片要你去左边音响店换（真难伺候），但

音响店老板说音响店上面的古玩店有，所以去拿东西去交差。终于见到短笛，找记录点换主角为短笛去城东布尔玛研究所找悟空（从此可使用短笛）。



见到悟空后去摆平城南郊村庄捣乱的犀牛王（途中仔细寻找可获得2个金瓶子，特兰克斯50才能去的洞里面有特兰克斯的像和+1END的药瓶），之后回城中心找市长，但有人把城市钥匙偷走了，去左下角出城口找偷钥匙的人（在这里能找到2个金瓶、2个+1力量的药和1个+3END的药），得到钥匙之后回去找市长完成典礼。

·西城支线·



1．探望布尔玛，和布尔玛交谈后，去城里地图的那个游戏机店（城市地图里面有掌机样子的店）拿东西去交差，布尔玛送你一个龙珠探测器，使用它可知道当前地图方位，对方战斗力和底细（使用方法：本来有两个键没用现在有用了，其中一个是地图显示，另一个可以在屏幕有人的情况下扫描人的能力）。回到大厅接到找叛徒的任务，然后到最左边保安那拿蓝卡去地下室开门拿+3力量和END的药。3楼右边的门上面有个开关，打开开关进入3楼左边的的门和科学家说话开始战斗。胜利后，叛徒被抓，保安给你红卡，里面的电脑室可以知道被龙珠探测器扫描过的人的各项能力，HOHO收获多多。



2．和布尔玛的爸爸说话收集25个金瓶 。

3．与乐平、小林、天津饭比武分别得到+3力量+3强壮+3END的药。

4．在布尔玛的家和布尔玛的妈妈说话可得到无限的饼干。



回到家对话，三年后，大伙去南部城市找人造人19和20号（可问弥次郎兵卫要仙豆）。乐平被19号打败，悟空和19号出去单挑，战斗中悟空的心脏病突然发作了，这时贝吉塔从外星修炼回来了（从此可用贝吉塔）。用贝吉塔去找悟空他们（在中间可找到3个金瓶，+1END的药，+1力量的药，悟饭15级才能进的门），找到悟空后贝吉塔代替悟空和19号战斗。摧毁19号后，追击逃跑的20号一直到了研究所（这里有悟饭25的门，里面有1金瓶，+5STR。还有贝吉塔50的门、悟空40的门、短笛30的门、特兰克斯的门，4个金瓶，2个+3力量的药，1个+强壮的药，1个+3END的药，弥次郎兵卫的仙豆）。



在研究所的激光门无法通过的情况下，先向左边走，见到房子再山上，中间有个山洞，进去打开黑、绿、蓝，然后进入上山的房子打坏电场，回到研究所的激光门处向右走打破电场，继续往右再往上会碰见恐龙，帮恐龙把蛋抱到有蒸气的地方中间不能受伤，帮完忙回激光门进去有剧情（20号被杀死，16号被开启），三个人造人出走。追赶上后和18战斗，人造人打败大伙后飞走。接着用短笛去找神仙和神仙合体 。





特兰克斯（从此可用特兰克斯）和悟饭到西城附近找时光机（这有悟饭



50的门，里面有悟饭的像、1个金瓶、+5END），并且在这附近发现了沙鲁。短笛与神仙合体后去发现沙鲁的地方，与沙鲁战斗，战后沙鲁逃跑了。特兰克斯与小林去20号的研究所摧毁沙鲁的实验室（沙鲁的实验室只有特兰克斯30才能去）。



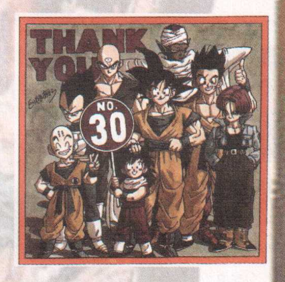
短笛到武天老师家准备带悟空去神仙家休息，出了房子与人造人17战斗，沙鲁趁17号不注意把17号吸收了。短笛被沙鲁打败，悟空把被打败的短笛救了出来，这时贝吉塔和特兰克斯修炼完出来和沙鲁开打，但是贝吉塔却帮沙鲁变成完全体，沙鲁完全合体后把16号和特兰克斯都打败后离开。短笛把16号送去布尔玛那修理，并与朋友们在布尔玛的家里看到沙鲁要开始准备一个叫沙鲁游戏的比赛。

在悟饭和悟空修炼出来了后（主角为悟空），去和布尔玛说话拿龙珠探测器，接着找齐7个龙珠拿到神仙家给丹迪之后，就去沙鲁游戏会场。与沙鲁开战眼看要获得胜





利的悟空却认输，而让悟饭上场，但悟饭迟迟不肯战斗。最后因为16号的话，悟饭爆发了。他打败了沙鲁，但是沙鲁却想自爆与地球一同消失，悟空为了大家，牺牲了自己把沙鲁带到了界王那，可沙鲁又奇迹般的复活了。而且变成了真正完全体，愤怒的悟饭在悟空和贝吉塔的帮助下终于战胜了沙鲁。胜利后悟饭回到神仙的家召唤出神龙，因为悟空死过一次所以不能再复活，但悟空在另一个世界里过得很好一点也不遗憾，在一段音乐后有特兰克斯回到未来杀死17、18号和沙鲁为朋友们报仇，成为那个世界的守护者。



7个NAMEK的找法：

1.WEST CITY 有两个警卫的地图版面下方屋内。

2.NORTHERN MOUNTAINS PICCOLO 30级的门里。

3.KAMI'S LOOKOUT 左上角。

4.GOKU 家南方森林左边 VEGETA 30级的门里，某右边地图有3个飞行物，最右边的树可以走上去。

5.WEST CITY APT B 最上层。

6.TROPICAL ISLANDS 得到B CARD的地方。

7.NORTHERN WESTLAND 用 GOKU 打开门后开机关，走下面的桥看见。



本月热门GBA游戏点评（一）

游戏	Cotolo	微风	taka
 中文名称：高级战争2 类型：SLG 对应Rom名称：1060–Advance Wars 2–Black Hole Rising (U) 容量：64M 存档方式：FLASH	老实说，在Monster向我推荐此游戏之前，我对该游戏的了解基本上接近于0。经过前辈的一番教导之后粗略的体验了游戏，也从中了解到《AW》的一些来龙去脉。作为任天堂任何一款主机上都会推出的名作，GBA是唯一一款同时出现了两代“《AW》系列”的主机。该游戏自欧美要流行于亚洲，所以总是美版先于日版发售，看到市面上用日版封面包装的美版盗版卡带，觉得有点可笑。	看见这玩意真不敢相信自己的眼睛，记得“《大战略》系列”都应该是很“钢铁化”的风格，怎么变成Q版了……先不管它，玩玩看！片头看起来好像是个双人闯关的射击游戏，看过片头后一个OL打扮的女性出现，随后的15分钟内，她不断的教你基本的战棋游戏规则。再说说上手感觉，有点类似《火焰之纹章》的感觉，游戏玩起来很传统，故事估计也没出少年英雄拯救世界这个圈。不过，如果你玩惯了各种日式SLG，这款游戏风格还是很讨人喜欢的。	《大战略》标准战斗模式配以了《烈火之剑》版清晰简明的地图画面，让人感觉到轻松风格。游戏有许多模式，主战役、纪录挑战、地图设定等，利用对战线还可以实现双人对战。战斗中的要点仍是消灭与占领，另外战斗时间也影响着战斗后的评价。随着战斗的逐渐深入，更多的战斗单位会逐渐登场，只有对它们各自的性能了如指掌并合理安排战斗配合，才能做到百战百胜！另外，游戏的片头很不错的，呵呵。
 中文名称：怪兽之门2 类型：A·RPG 对应Rom名称：1063–Monster Gate 2–Dai Inaru Dungeon (J) (Rising Sun) 容量：64M 存档方式：SRAM	似乎这款著名的迷宫冒险游戏并引起没有多少人的注意，由Konami出品，已经发售至2代的《怪兽之门》有着太多的理由被玩家所认可。在很早的杂志中，在下曾经花了很长的篇幅点评这个游戏的第一代。游戏与一般的迷宫冒险类没有显著的差别，值得称道的是精心设计的两个连线对战模式，手掌机的最大乐趣难道不就在这里吗？	这次我没打算看片头，既然是Konami的作品，应该很好玩。随着本人一路ok，一切顺利地进入游戏。然后就立刻看到了所谓的Monster Gate，好像是个镶在天花板上的洞。先到一个壮汉的委托所里面接受委托，紧接着出来进入森林，之后马上意识到恐怕后面不善……果然是个迷宫游戏。感觉上游戏应该很有玩头儿，迷宫+A·RPG类型，具体玩不玩的，就看玩家个人喜好了。	“怪兽之门”慢慢打开，人间秩序日渐混乱。为了重现人间安宁，职业为赏金猎人的主角闪亮登场……喜欢史氏《陆行鸟不思议迷宫》的朋友也许会对这个游戏着迷，两者不但地图样式、道具甚至怪物设定都颇为相似。游戏的开始，会给玩家选择不同的职业（共有五种，其中两种为隐藏职业），但是主角只有一个，玩起来给人始终如一的感觉……
 中文名称：地球1+2 类型：RPG 对应Rom名称：1069–Mother 1+2(J) (Trashman) 容量：128M 存档方式：SRAM	任天堂有着将自己的游戏扩容移植到GBA上重新发售的习惯，《Mother 1+2》只是其中一个例子而已，两个游戏的原作加起来相信不会超过64M，而到了GBA上便跃居128M之大。游戏在日本受欢迎程度非常之高，然而在国内，对着这些蚯蚓般的文字再加上简陋的画面，很难让人提起浓厚的兴趣。	略过Cotolo的评论，不能不让人神往。甭废话了，赶紧启动游戏，试试看再说！估计到早期作品都是后出的系统比较完善，所以直接选2代。进入游戏后感觉画面还是很脱俗的。大篇的假名、没有一个汉字，让人喘不过气来，看了头晕。即使是搞笑风格的游戏，对我来说也已经很难渡过语言这关了。还是跟它Bye Bye吧。	又一任天堂名作回归，这一合集游戏发售不久，势头就压过了PS2上的SLG大作《创造球会3》。这一由日本著名作家系井重里制作的RPG经典，甚至被很人认为其在游戏史上拥有等同于《FF》和《DQ》的地位。虽然现在看起来它无论是画面、音效等诸方面显得那么“幼稚”，但作为RPG的奠基作品之一绝对值得大家回味！

	本月热门GBA游戏点评（二）		
	Cotolo	微风	taka
 中文名称：太空频道5 类型：PUZ 对应Rom名称：1071－Space Channel 5－Ulala's Cosmic Attack (U)(Mode7) 容量：64M 存档方式：EPROM	游戏在DC上发售的时候可谓轰动一时，舞拉拉的形象也顿时红遍整个游戏界。不料在多次的移植版推出之后，GBA上的再次复出明显让人感到力不从心。GBA的机能想胜任太空频道那节奏极快的动态变换效果非常勉强，而如果缺少了这个，音乐游戏就会大大失色。其实就在下而言，没有了前作中的黑衣酷男所率领的谜之Dance集团是给它打这么低分的主要原因。	缩水，真的太缩水了。虽然GBA机能不济，可看到《Jet Grind Radio》的移植版后，两者对比感觉该作移植的很不用心。八成是直接用DC的3D人物模型，抓图而成的作品。玩起来那种呆板的动作让人难以忍受，音乐方面也相当刻意的模仿DC版就更让人感觉到缩水缩的厉害。虽然right tui tui tui up tui tui的时候还能找到些许玩DC版的感觉，但是这种粗制滥造已经让我难以忍受了。	舞拉拉的热舞新闻报道Show~游戏无论在剧情还是系统的创意均让人叹服，在与“外星人”的模拟舞蹈中救出被绑架的人质，这就是Space Channel新闻女主播舞拉拉的工作（兼职警花？！）。DC版的推出迷倒了众多玩家，在编辑部也曾风靡一时。不过机能所限，这部过去的“万人迷”权且作为偶尔消遣吧。
 中文名称：街头涂鸦 类型：SPT 对应Rom名称：1082－Jet Grind Radio (U)(Mode7) 容量：64M 存档方式：SRAM	本月SEGA一共在GBA上面推出了三款DC的同名移植作品，除了点评的两款外还有一款笔者认识不深的《疯狂出租车》。《街头涂鸦》是在下最喜欢的DC游戏之一，在XBOX上推出2代之后仍然风头不减当年。今次移植到GBA上，画面缩水自然是不用多说，音乐还算有感觉，不可理解的是游戏的操作变成了《生化危机》似的方式，这让原来显得非常流畅的游戏操作变得非常难适应。不过整个游戏还过得去，算是移植作品中不错的了。	对于GBA的机能来说，这样的移植就应该给满分的。音乐听起来相当对味儿。画面虽然不能比得上DC、XBOX这类强大机器，不过对于GBA来说已经很欣慰了。按照提示完成训练也很简单，进入游戏适应它的操作后你会很快上瘾。虽然猛一看这游戏好像是抓图而成，不过玩一会之后很快就能发现，这应该是一款应用了GBA 3D能力的游戏。另外那个R键的设定也不错，省得吃10瓶涂鸦去暴冲了。	《街头涂鸦》传播的是流行元素，当然能引起无数年轻人的共鸣。可贵的是，在SEGA精益求精制作精神下，手感做得相当令人满意，因此不存在“会不会玩”这一问题。如果你想无拘无束地奔跑、想自由地飞翔，那么让我们一起在节奏明快的爵士乐伴奏下Jet Grind Radio！！！
 中文名称：超级马里奥4 类型：ACT 对应Rom名称：1093－Super Mario Advance 4 (J)(Intro Hack) 容量：32M 存档方式：FLASH	又是一款杰出的冷饭作品，宫本茂的能力不容忽视啊。FC的几百K移植到GBA上面变成了32M，画面的增强、语音的加入，最主要的还是游戏本身的出色。在下很小的时候回老家，和朋友们在店里面玩到不想离去的美好回忆又回来了。不知道怎么的，当时根本没意识到那是所谓的马里奥，也许是游戏与整个系列的差异过于明显的缘故吧，现在看来似乎还真的是有不小的区别。	玩过之后明白了为啥这叫《Mario 4》，任天堂似乎是开了个很幽默的玩笑。原来是两款移植自FC的作品，分别是1代和3代，加起来……呵呵，先玩了一下3代。除了移植的不错之外，还加入了真人语音，最有趣的是，吃到蘑菇这样的加强能力的东西，mario会用那种典型的管道工口音说：“just was i need it”，象这样的东西，在FC上面可是做不到的。	开机不一会就想起小时候同伙伴们配合“水管工”的情形，任天堂的游戏情结就是有着如此强烈的感染力。虽然《马里奥2》被视为“《马里奥》系列”的代表，但要知道其动作设定完全是沿袭“水管工”。国内《马里奥3》的玩家也许远远没有前作多，但这是游戏推广而非品质问题，3代在内容、动作、系统设定全面增强及完美融合，绝对值得每个任氏迷一再回味！

微风. E-mail:wind@comicer.net

街机模拟进度报告

本月Dump消息

终于决定把街机游戏的Dump消息放在通告的第一栏，毕竟现在Dump这个模拟界的专用词是和街机联系得最紧的（想到Dump Rom就想到了基板^-^），具体通告方式大家可以写E给我提建议。

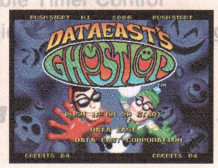
(1)提到Dump，Guru老大的效率和质量都是无可非议的，经典射击游戏《死亡之屋》就是经过Guru老大通过“木马”程序的方法解决了困扰许久的模拟问题，大家在玩光盘里的《死亡之屋》时别忘了感谢他哦！另外，《豪血寺1》的正版基板和其他几个游戏板也到货，看来只有象Guru这类强大的后备资源提供者，才能使MAME小组、Elsemi等神人可以大展拳脚。这里值得一提的是，Guru为了更深入地研究NAOMI基板，特意购买了一套DC套装（NAOMI是DreamCast的互换基板），看来迟点就会有NAOMI GDROMs被Dump的好消息了。



(2)才发布不久的《豪血寺一斗婚》的Rom已经开始在网上流传，其间不断有修正的C Rom放出，相信现在也已经离完美不远了，但对于一个如此新的游戏，游戏Rom的传播势必会影响其销售，但我觉得这并不能全然去责怪那些NeoGeo的Dumper（以新Rom卖高价的除外）。在NeoGeo基板对人们毫无秘密的今天，还坚持在这块服役近十年的系统上面开发游戏，光靠玩家的自觉性去维护是毫无道理的。



(3)在人们以为旧的NeoGeo游戏几乎被疯狂的Dumper们消灭后，还仍然有新Rom被Dump的消息，就是这个名为《Ghost Lop》的Puzzle游戏，从截图来看游戏质量还不错，画面很清新，玩法和《泡泡龙》类似，应该是女孩子们的首选，不知道在此之后是否还能挖掘到未被Dump的NeoGeo游戏，期待。







把手上的工作都丢给了Cotolo他们，终于可以抽空回家一趟。自从把模拟器由兴趣变成了工作后，似乎其中的乐趣消失了很多，已经没有往日等待游戏模拟的疯狂，新游戏拿到手后进行机械般的测试，在还未深入品味游戏的内涵就已经放于一旁，这相对于一直自喻为街机狂热爱好者的我，真的是对模拟器在倾注自己的热情么？

有时在想，是否随着年龄的增长，以往的兴趣开始消失殆尽，难道人必须永远活在怀念中才是快乐的？或许，总把模拟完全当成一种怀旧的产物并不是好事，在玩着旧游戏，想着旧往事的同时，不也在分享着过去那段快乐么？终于下决心，这次在家里一定要疯狂地玩上一把游戏……

《豪血寺》系列歼灭战

如果要说本月最令人激动的街机游戏新闻，那莫过于《豪血寺2》和《豪血寺4》的模拟。在《街霸》几乎占领整个街机格斗游戏的年代，《豪血寺1》以粗旷的画风，极具特色的人设以及十二生肖作为角色的设定给我们留下了深刻的印象，只可惜其后



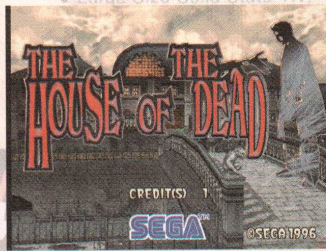
微风. E-mail:wind@comicer.net

续作品在国内并不多见。本月可谓是"《豪血寺》系列"的歼灭战，继Guru's小组把《豪血寺2》的Rom Dump了下来，[HAZE]这个有喜欢在MAME源代码里藏游戏驱动坏习惯的MAME成员，在MAME 0.71u2 Fix里放上了几乎可以完美运行《豪血寺2》的游戏驱动。日本的蜂MAME小组适时编译出了可玩的版本，这对"《豪血寺》系列"的爱好者无疑是一个惊喜。另据说《豪血寺2》的外传也被列入了MAME的模拟目标，我听过不少人提起，但是却从没见过，据说是二代的加强版，一切要等MAME为我们揭晓。而《豪血寺3》则是土星互换机种S-TV上的游戏，虽然早已经有模拟器，Rom也具备，但目前模拟器还不太成熟，运行的效果仍不尽人意。三代也曾移植过PS上，其实人设是系统中最为华丽的（我至今仍对那个警服MM记忆尤新）。相信关注NeoGeo游戏的读者都知道，《豪血寺4》并不是大家猜测的才发布不久的《斗婚》，而是98年发布在ST-V上的游戏。关于大家关注的《斗婚》在现今NeoGeo基板几乎所有的秘密都暴露在模拟界，要模拟它可说是完全没有难度，相信Rom也已在为数不少的人手里开始流传。我大致测试了一下，使用玩家自行制作的Winkawaks Loader来运行，除了人物的血槽无法显示外，其他都很完美，只是感觉《豪血寺》发展到了现在，已经变味了不少，一度崇尚喧哗格斗而渐渐失去了初代那种豪爽的感觉，毕竟格斗游戏并不是单以华丽而称雄的……



Model2招牌游戏《死亡之屋》被完美模拟

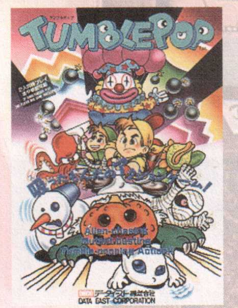
借助Guru的力量，Elsemi终于在Nebulam2 0.9版里把这个游戏完美模拟出来。从当初在Cps2Shock放出的截图到现在进入游戏的画面，在一段不长的时间里把这个如此麻烦的游戏搞定也只有Elsemi这类人能做到，目前Nebulam2在Model2基板的模拟上已是一家独大，似乎其他同类Model2的模拟器都已经销声匿迹了。在测试该版发现Elsemi几乎没有对速度进行任何优化，而Model2基板本来就拥有不俗的性能，建议CPU低于2G的玩家还是不要轻易尝试（那速度足以令你在游戏里想死都难……），期待Elsemi对Nebulam2的3D代码优化的一天，让我等穷玩家也能体会Model2的魅力。



Data East宣布破产



提起Data East的大名，相信许多人都会非常熟悉，90年代初期是Data East最为辉煌的时期，《战斗原始人》、《清道夫》等清新爽快的游戏都为我等街机仔津津乐道。随着街机行业的没落，除了Sega、Sammy这种资本厚，资格老且有完善系统的街机商还在坚持外，其他街机游戏开发商都开始没落，没有找到新的出路就意味着灭亡，成立于1976年的老牌街机游戏厂Data East也终于走上了这条不归路，于今天6月25号宣布破产。街机游戏厂商逐渐减少，模拟器对于我们来说不但是怀旧的产物，也成为了我们对街机的一种寄托吧。在这里为Data East在近20年里为我们制作的如此多经典游戏致敬（我还期待着《毁灭之门》的续作出现呢，555~）。



IGS经典游戏和《电子基盘》被Dump

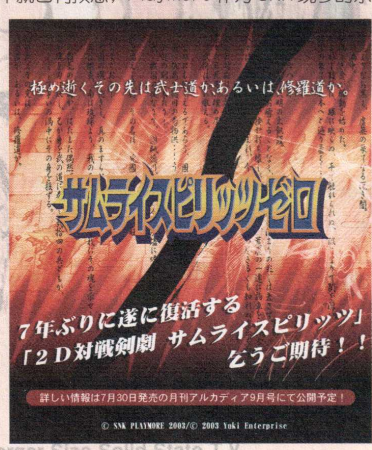
虽然许多等待PGM游戏的爱好者们都不大愿意承认，但用"雷声大，雨点小"来描述本月IGS游戏的模拟确实再合适也不过。本月的IGS游戏模拟动作非常大，继MAME对《Grand Tour》进行支持后，对PGM游戏的模拟作出了巨大贡献的BillyJR在自己网站放出了四个被确认为正确的游戏Rom，分别为：《电子基盘》、《龙虎榜》、《幸运满贯》、《问答365》、《Xwwd》。按BillyJR的说法，《电子基盘》的游戏Rom早在一个月前就已经被Tomasz Slanina（Cygen的作者，也是模拟《Grand Tour》的人）拿去了研究，《电子基盘》的基板只是采用单个Z80的



CPU，并没有定制IC，模拟应该不会太远。这个游戏作为街机麻将的开山鼻祖，相信有非常多人都在期待它的模拟，而新Dump的两个IGS麻将游戏《龙虎榜》、《幸运满贯》是和《长城》、《Grand Tour》一样采用68k的基板，不过模拟的情况并不太乐观，对这类游戏兴趣最大的Nicola现在已经忙到连更新都无法兼顾，要编写游戏驱动更是希望渺茫，只能等Tomasz抽空满足我们的愿望。

SNK新作发布预定——《侍魂Zero》

其实一早就已有预感，Playmore作为SNK现今的东家自然不会放弃这款足以和“《拳皇》系列”抗衡的格斗游戏，“《侍魂》系列”在国内的人气非常高，武士道的精神和刀与剑



砍杀的豪快吸引了绝大部分格斗爱好者，用血腥的华丽来描述它毫不为过。在《拳王》、《合金弹头》等SNK的招牌系列被Playmore延续，这款《侍魂Zero》不知是否能再次掀起2D刀剑系格斗游戏的热潮，这里衷心希望Playmore不要让我们失望，也希望NeoGeo的Dumper们能手下留情^_^。

MAME32Plus！再次带来惊喜

MAME32Plus！的开发者之一BUT，目前正在编写《BeatMania 6th Mix》的游戏驱动，并将把它加进新版的MAME32Plus！当中，《BeatMania 6th Mix》是KONAMI Bemani DJ-Main基板上的招牌跳舞机游戏，而BUT为该游戏编写驱动的动力是因为自己家里有一台这样的机器差不多坏掉，为了挽救即将损坏的游戏，只能自己充当Dumper和模拟驱动开发者把游戏弄下来开始着手模拟。从目前发表的截图来看已经有了非常高的完成度，这将是MAME真正意义上支持的第一个音乐游戏（以前的“《Rock》系列”已经在测试驱动里呆了好长一段时间）。目前楚江已经在我们主页上提供了这个游戏的Rom下载，因为是通过特殊压缩算法的音乐，容量有近900M，喜欢“《BeatMania》系列”的朋友记得来我们主页看看哦：emu.xaonline.com。





MAME

继[HAZE]从MAME教父Nicola手中接过MAME更新任务后，让大家以为MAME WIP彻底被频繁地Update更新所取代。对于早已习惯通过MAME更新进度（WIP）来了解MAME动向的我们来说，面对过于频繁的新版和布满专业英语的更新说明只能有更多的无奈。虽然许多的技术性更新相比于支持新游戏更具有长远的意义，但对于只是玩家的我们来说（或可称为Lamer），图文并茂的MAME WIP确实更有实际意义。那种看到一个期待已经久，只残留在回忆中的游戏画面突然出现在MAME WIP的页面上，还有比这更令人激动的事么？

无论把我们称呼为Lamer或其他，MAME WIP确实是我们这些MAME Fans不可缺少的东西。相比于频繁的新版更新，我们更喜欢积累一个月甚至多个月的内容，逐步在WIP页里呈现出来，其中除了激动，我们还在享受等待的乐趣。当我们都以为MAME不再是以前的MAME，WIP页面已向我们永久地说再见时，MAME的状态页终于再次更新，虽然还没有恢复到以日为单位的更新速度，但



那些游戏的截图早已让我们流尽口水。新版MAME说明：

版本号：MAME 0.71

标题：Borg assimilates Zinc

更新内容：

－在主菜单左边添加了一个可选择性的的面板，用于关闭某些分类目录，在窗口里右击就可以看到该弹出菜单。[Chris Kirmse]

－添加了控制面板艺术标签。[Chris Kirmse]

－修正了核心校对控制溢出的问题。[Rene Single]

－对MAME32UI.INI文件中的艺术标签状态开关进行了设计使之更具可读性。[Chris Kirmse]

－添加了使MAME32自动以设好的时间间隔来循环显示选中的艺术图片的新功能。[Rene Single / Chris Kirmse]

－添加了可以记录每个游戏的游戏时间的新功能（分和秒为单位）。[Rene Single / Chris Kirmse]

－在窗口模式运行游戏时，可以在标题栏上看到该游戏的图标。[Rene Single / Chris Kirmse]

MAME通过5个Update版本终于攒足了更新内容，从上面的更新我们可以了解到MAME在人性化方面又进了一步。这是一个全能的软件所必须具备的，而副标题“Borg assimilates Zinc”也代表MAME在这版里吸取了不少Zinc的游戏驱动，看来不久以后那块PS的互换街机板也会被MAME所吞并。在完稿时，代替MAMEWIP的Update版MAME又已经更新到了U3，最吸引人的自然是U3版支持的《豪血寺2》，而目前MAME新版的主要发布者[HAZE]已经放出消息，下一版MAME将在一个月以后才会放出，看来大家手上的这个版本会用上不短的一段时间。

新版游戏推荐

FTG

《豪血寺2》
得分：★★★☆
Rom名：pwrinst2.zip

在[HAZE]放出MAME v0.71u3并宣布下版MAME将在一个月放出时，U3里隐藏的礼物已经人尽皆知了。相比于一代在国内的流行，二代虽然加强了画面，增加了角色，但在国内并不多见。相对于一代粗旷的人设，此作则在细腻上更胜一筹。因基板性能限制而在一代时被玩家广为诟病的慢动作也没有了，人物的大小也和场景更为协调。我对此作并太熟悉，粗略测试了一下，似乎手感还不如一代来得好，虽然角色的平衡性有了不小的进步，但某些角色的招式还是华而不实，这导致反而没有一代那种夸张的攻击所带来的爽快强烈，不过作为《豪血寺》正宗续作，其出色的人设和独具一格的故事背景都值得我们去体会。



STG

龙枪
得分：★★★
Rom名：dragngun.zip

由Data East制作的光枪射击游戏，游戏说的是两个拥有龙之枪的战士消灭异型的故事。虽然故事背景老土，但游戏的爽快感却出乎意料的好，面对层出不穷的异形抓起龙枪一顿狂扫……可惜世界仍然未清静。Data

微风 E-mail:wind@comicer.net

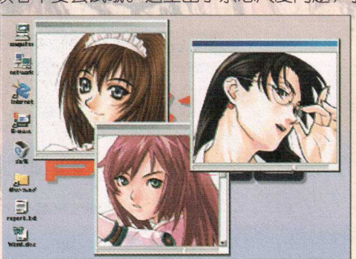


East 在该游戏中加入了许多非常有特色的创意，快速按键可以拥有大范围的攻击，而按住攻击键则可以把火力集中在一点，虽然攻击范围减小，但攻击威力却大增，通过这招可以快速消灭 Boss 级异形。另外每一条命都携带着三种不同的炸弹，黄龙范围大，红龙攻击大，第三颗炸弹无论威力、范围和持久时间都是一流。如此优秀的一款游戏，光枪游戏爱好者决不容错过！

MJ

彩京麻将III
得分：★★★
Rom名：hotgmck3.zip

又一款彩京制作的超精细麻将游戏被模拟，麻将游戏最吸引人的地方自然是里面的漂亮MM。因为游戏比较新，里面的界面竟然是模仿 Windows 95 的操作界面，那条非常色的狗也作为彩京的代表物出场地，此类游戏只推荐给喜欢H类麻将游戏与彩京游戏收集者，未满十八岁的读者不要尝试哦。这里由于杂志尺度问题，我只能在光盘忍痛把这个游戏去掉，喜欢这个游戏的玩家可以到我们主页来下载！



Puz

Grand Tour
得分：★★☆

IGS 出品的方块游戏，只要把相同类型的方块连成一条线既可消去，可以是横的、竖的，也可以是斜的。中途出现的金块可以代替任何一类方块，相对于方块类游戏来说还是比较有新意的，推荐给方块游戏爱好者们用于消遣，值得一提的是，该游戏和《电子基盘》、《龙虎榜》似乎是采用同一基板。



Star Sweep

Star Sweep
得分：★★☆
Rom名：starswep.zip

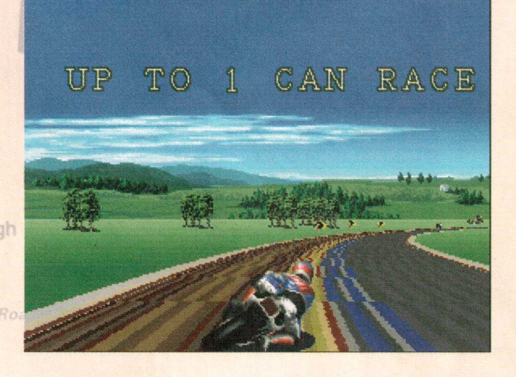


由NAMCO制作的一款人物非常非常Q的另类方块游戏，游戏的方式很特别，通过控制翼之水晶，让同色的翼水晶的头部星星相碰就可以消去，游戏的难度比较低，玩起来很轻松，强烈推荐和MM一起玩。

RAC

Suzuki 的八小时
得分：★★☆

NAMCO 出品的电单车游戏，NAMCO 做赛车游戏确实有一手，虽然限于基板性能，画面不尽人意，但电单车的速度感却表达得淋漓尽致，在拐弯时候对力度的掌握也非常重要，看你是否能在众多高手中夺冠。



微风. E-mail:wind@comicer.net

经典游戏推荐



娱乐游戏系列（PUZ）：

中文名	夜盗 X
英文名	Burglar X
年份	1997
制作公司	Unico
光盘位置	art\lostheaven\recom\Burglarx.zip

系统篇：

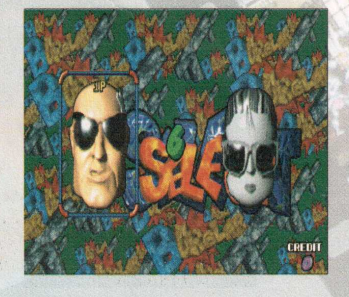
作为一款娱乐游戏，《夜盗X》的操作非常简单，除了八个方向控制外，还有三个攻击键：

Ⓐ键：放烟雾，可以令身后的敌人昏迷一小段时间（我无论从声音和形状来看都象在放屁）

Ⓑ键：攻击，男性角色用光头攻击，女性角色用随身携带的大锤（阿香？！）

Ⓒ键：可以安放炸弹，把尾随的敌人炸飞，但同时也要小心炸到自己。

游戏每个场景分为五个小关。前三小关为标准游戏关，通过收集足够的金币或100个星星即可过关。金币可以通过击碎地图中的骰子获得，骰子的点数代表会出的金币数，但要小心可能会出现炸弹，

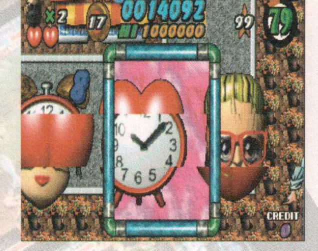


而星星则通过消灭敌人获得。第四关为逃亡关，通过攻击足够的敌人或跑到终点才能过关，而第五关则是Boss关，Boss并不能直接通过攻击来消灭，必须打飞图中出现的炸弹来攻击Boss，也可以把Boss放出的炸弹打回去产生攻击效果。游戏中设立了奖励游戏，在游戏中看到一种双色的路灯，如果能打中符合游戏给出的组合就可以进入奖励小游戏——拼图。通过三次拼三种类型的图案分别奖励人物、血和时间，另外在过一个场景后也会有消图案等小游戏。

鉴赏篇：



实在佩服Unico的仿3D技术，通过三维建模在没有3D加速的情况下以2D画面来给人以立体的感觉。这在以前给大家介绍的动作过关游戏《丝绸之路》里已经领教过，游戏通过三维建模做出的大头人物非常有特色，让我们可能在轻快的画面里游戏。作为一款Puzzle游戏，游戏性是其最重要的部分，而《夜盗X》的游戏性实在是太棒了，虽然男女主角都拥有强劲的铁头功和大锤功和炸弹人的技能，但四面八方来的警察、强盗、坐飞碟的老头都会让你应接不暇，同时还得准确地在骰子滚到高点数数时敲击以获得更多的金币，而其中不时爆出的炸弹更是让玩家防不胜防。游戏为了让玩家可以更快地过关，特地设立了一个场景的缩略图，上面不但有骰子的的位置，还有敌人的位置，充分利用小地图可以更顺利地过关，忽略地图内的敌人位置可能会被突然而来的敌人打倒哦！在游戏过程和场景间增加各类小游戏让《夜盗X》整个游戏过程更加紧凑，准确地敲中双色交通灯也是对玩家瞬间判断能力的考验。作为一款游戏性如此出色的Puzzle游戏，其最大的意义当然是……和MM一起玩拉，这其中的快乐只有自己知道咯！（可怜的我竟然被MM的分数超越许多，找地洞钻ing……）







动作过关类（ACT）：

中文名	剑豪
英文名	Ken-GO
年份	1991
制作公司	Irem
光盘位置	art\lostheaven\recom\kengo.zip

操作篇：

这个游戏主攻爽快感，在操作上更为简单，只有八个方向和一个攻击键：

方向键上为跳跃

方向键下为从屋顶跳下来

Ⓐ键为攻击，按住不放可进行三段蓄力，蓄力中可以防御前方的所有攻击，蓄力后可释放三段距离、威力都不同的剑气。



游戏中途可以获得增加武器级别的剑，可让武器普通攻击和蓄力发挥更大的范围和威力，还能获得增加血槽的心。

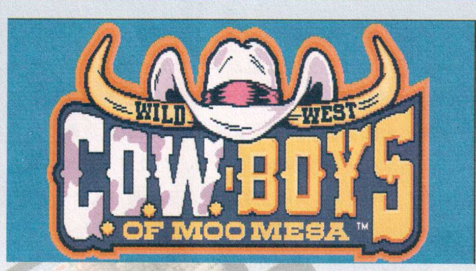
鉴赏篇：

作为一个热恋清版过关游戏十多年的玩家，感觉这类游戏最需要注重的就是爽快感，而其中也包括操作的手感。当然什么诸如多角色选择、必杀、超必杀的释放、连击Combo等也一个不能少。当然对于《剑豪》这么一款年代如此久远的动作过关游戏，我并敢要求太多，但实际上Irem在制作《剑豪》时对爽快感的把握却是非常地精确。早期的动作游戏蓄力攻击还是比较罕见的设定，Irem独具创新地把蓄力攻击和防御结合在一起，通过主角那一声怒吼释放出来，其中的豪快把日本的剑客精神表达得淋漓尽致。同为武器系动作过关游戏，《剑豪》的蓄力攻击兼防御和同年度Capcom的《圆桌武士》可谓各有千秋，虽然蓄力中的防御状态可以挡住前方来的所有攻击，但在释放攻击的瞬间是防御不能的，稍微时机不对就容易被敌人的飞镖打中，而角色在拥有优秀的跳跃能力的同时，由于滞空时间长也容易受到几个方向来的攻击，特别是一些可在空中任意移动的Boss，选择好起跳的时间才是关键，这些真实的设定都是《剑豪》的优点。在游戏画面上，虽然基板的性能无法和CPS1相抗衡，但Irem巧妙地利用取消纵面、增加角色大小来弥补这个缺点，配合日本战国的背景和古典的日本武士音乐，让玩家有更高的投入感。

简单的操作、有节奏的攻防和不错的游戏画面都是让当年迷上这款游戏的玩家记忆犹新的地方。另外游戏的难度也比较高，接币后主角所升级的能力并不能继承，看来Irem以为玩家都能一币通关（笑）。要获得最高级的武器并不是那么容易，只是游戏的关卡流程稍嫌短了。总体来说这都是一款值得大家去回味的经典动作游戏，另外，这游戏还真有点鬼武者的感觉^_^b。



微风 E-mail:wind@comicer.net



动作射击类（STG）：

中文名	疯狂牛仔
英文名	Moo
年份	1992
制作公司	Konami
光盘位置	art\lostheaven\recom\moo.zip

操作篇：

采用经典的动作射击游戏操作，我们可以轻松地掌握：

Ⓐ键：射击

Ⓑ键：跳跃

Ⓐ+Ⓑ键：用角冲顶，非常实用的技能，不但攻击力大，而且可以破坏建筑物、木桶、敌人的掩体等，在Boss战中也把Boss撞到硬直。

拿到物品中A+B键：释放物品攻击，类似于雷球等攻击范围巨大，而回旋刀则持续时间长。

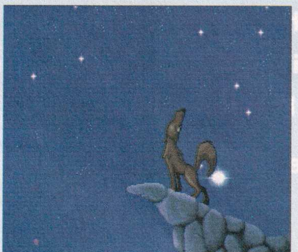


上+B键：跳跃上建筑物或绳索，也有攻击力（牛头向上）。

鉴赏篇：

当再次看到那只搞笑的狼对着圆月嚎叫时，那种小时和朋友合作闯关的感觉顿时浮上心头。在我的心目中，它是不亚于"《合金弹头》系列"的动作射击游戏，当模拟器把这个游戏在电脑里呈现在我的眼前，那时和要好的同学默契配合的一幕幕，把我带回了童年时代……

这个游戏只出现在我家附近一家机室最里面的机台上，无论从哪方面看上去都毫不起眼，但那幽默轻松的画风、火爆的场景以及西部牛仔的故事就在那时吸引了我这



个每日放学都习惯在游戏室滞留的街机仔。Konami利用动画改编成游戏的技术已经非常纯熟，游戏取材于一个美式牛仔漫画，人物都是动物，当然牛仔也都是牛拉（其中有只鹰），穿上牛仔装穿梭于西部的各个角落，为拯救女孩和自己村庄的和平而战斗。因为主角们都有角，冲顶技能的概念被提了出来，冲顶不但有强大的威力，足以把前方的敌人一扫而光，但也比较难控制，在冲刺途中是最容易受到攻击的。游戏时一个玩家负责利用冲顶来清理障碍物，另外一个玩家则通过火力作为掩护，默契地配合才是通关的关键，游戏对双打合作的概念表达得非常清晰。



除了优良的系统和双打的魅力，关卡的背景也是吸引人的地方，各色的敌人和取自漫画中拥有各自特点和技能的Boss也突出了不同关卡的背景，坐阵于幽灵之城的吸血鸟伯爵、率领部族围攻主角们的印第安酋长以及中途因故事需要在老鹰的帮助下在空中和敌人战斗、坐上矿车消灭矿洞的敌人等，这些让整个探险过程衔接得很自然。最记忆犹新的是两位主角为了消灭印第安酋长的老窝，勇敢跳下瀑布逆流游泳，中途不但要拼命按键、还得保持速度以防止被垃圾砸下去，按键超人就是这样练成的。

模拟器确实是怀旧最好的工具，现在再用Nebula重新品位这个游戏，不禁开始想念过去一起玩的儿时好友，不知道现今在何方，是否也会通过模拟器看到这个游戏，想起来以前的那段快乐且疯狂的儿时岁月……



微风 E-mail:wind@comicer.net

街机模拟Q&A

(1)为何我的新版WinKawaks 1.46无法找到我的NeoGeo游戏?

答：可能存在以下问题：

1.没有正确的NeoGeo.zip文件，这是NeoGeo基板的Bios文件，必须拥有才能运行NeoGeo游戏，目前有几个版本，选最新的为佳。

2.没有正确的游戏Rom，这将导致WinKawaks无法检测到Rom文件，从而无法在游戏列表中显示。建议大家在运行该游戏前用Rom整理工具扫描一下以确定Rom的正确性。

3.没有正确存放游戏Rom的路径，可以在游戏列表下正确设置路径，默认为WinKawaks目录下的Roms目录。

4.按F5键刷新游戏列表。有时新复制的Rom文件在未刷新前无法在游戏列表中显示，按F5键重新刷新一遍就可以了。

5.在游戏列表右侧勾上NeoGeo游戏，此项没有选上将过滤掉NeoGeo游戏的显示。

(2)用Nebula玩NeoGeo游戏街机模式时怎么调难度?

答：NeoGeo游戏并不如CPS游戏那么方便，模拟器菜单里没有专门的Dipswichs调整难度，只能进入游戏后按F2键进入基板设置里调整，如图。

(3)为何我使用MAME观看杂志光盘附带的《电精II》录像时候，角色进行游戏到五分钟就死了?

答：这是因为模拟器版本不兼容的缘故，MAME在0.69版开始就更改了CPU timing的算法，从而导致新版和旧版的录像不兼容，建议大家用早期的版本观看，其实MAME的录像功能向来都比较多问，即使同一版本因为配置和NV文件稍有不同也可能造成录像播放不成功的现象。

(4)为何我的MAME运行一些赛车游戏特别慢，才几帧的速度，我的CPU可是P4 2G啊!

答：这是因为MAME采用全软件模拟3D，且没有经过任何优化所造成的，除非有变态速度的CPU，否则要达到正常速度在目前来看几乎不可能，唯一的解决办法只有等MAME在新版本里对这个游戏进行优化完善。

(5)为何我在新的操作系统Windows 2003里，无论运行哪个模拟器都非常慢?

答：Windows 2003在安装后默认是把显卡加速功能、DirectX加速都关闭的，而这些都是影响模拟器运行速度的关键因素，要恢复到正常的游戏速度就要到系统里面把这些加速都打开。

(6)为何我的Nebula在一次非法操作后，再运行都提示非法操作?

答：这是因为Nebula在非法操作时导致配置文件损坏的缘故，要解决只能重新解压一个Nebula来使用，之前记得把键位配置文件备份。

(7)我用Nebula进行局域网联网时，为什么会出现两台机子不同步的现象?也就是说按键还是可以体现，可人物背景完全不同?

答：因为你使用的是局域网，所以可以排除因网络延迟所产生的不同步。问题可能出现在两人使用了不同版本的Nebula或者应用不同的属性配置，这些都可能导致这种问题的发生，另外服务端的设置也需要检查一下。

(8)为何我无法改变Winkawaks的控制键，当我修改好了后再次运行游戏又变成未修改前的?

答：建议在设置好按键后，关闭模拟器然后再开，Winkawaks在关闭时是会保存之前所做的所有修改，同时检查一下该游戏的键位配置文件是否被设为了只读，这也会导致模拟器无法保存配置文件。

龙二. E-mail:lone2@comicer.net

国内模拟器门户站

emu-zone net 模拟器社区 EMU-ZONE NET

EMU-ZONE站长lone2专访

文：兔子

兔子：你好。

lone2：好。

兔子：对您真是久仰久仰，想不到这次轮到我采访您。EZ在EMU网站中怕是建站最早的了，请问是什么时候建站的呢？

lone2：1999年8月4日。

兔子：当时的成员都有谁呢？

lone2：我、天魔、enchanter、bf109。

兔子：当初你们是怎么知道有模拟器这种东西存在的？

lone2：国内EMU界最早有DEMON的“模拟器世界”，接着是MONSTER的“EMU X-FILES”，他们两位算是国内最早的模拟器站长了。

兔子：所以当初你们是从DEMON的“模拟器世界”和MONSTER的“EMU X-FILES”这两个网站认识到模拟器的？

lone2：是啊，这两位也是我的好朋友，呵呵。

兔子：那么，你们当初是怎么萌发要做网站的念头的？更多人似乎只是为了玩而接触模拟器。

lone2：当时国内模拟器发展青黄不接，DEMON已盟生退意，而MONSTER属于那种教大家玩EMU，而不是以一种资讯站的形式来做。所以就产生要做一个真正为大家服务的EMU资讯网站的念头。

兔子：原来如此啊，当初只有天魔、enchanter、bf109，你们几个在做么？那时候你们都参加工作了？

lone2：的确如此，只是当时的页面是BLUE设计的，相信老玩家一定记得。

兔子：呵呵，你们是在什么时候购买EZ第一台服务器的？

lone2：EZ一直在和一些ISP提供内容合作，包括天津热线、西安热线、上海热线、天极网、星云网等，真正购买第一台服务器是在2001年由网友集资购买的。

兔子：那么EZ主办的杂志是什么时候开始？

lone2：EZ的杂志最早是在2002年2月，《模拟地带》创刊号，第一期发行量是12000册，全部售空。

兔子：很不错的成绩呢，作为宣传EMU文化的唯一正规刊物，好多人似乎都看不惯甚至恶言相加。你觉得是为什么？（这些人基本上都是一些EMU网站的站长）

lone2：这种事不用多解释。玩家对我们支持是最重要的，就像《MATRIX 2：RELOAD》一样，有人骂也照样有人在看。

兔子：EZ杂志目前每期销量达到多少了呢？

lone2：保密吧，不过不会低于30000册。

兔子：看来读者们的力量不小呢，在EZ存在的几年你觉得给你的最大支持和鼓励来自于哪儿？

lone2：读者的支持、网友的支持、一些兄弟的支持。

兔子：现在的EZ是以什么为主呢？文化？技术？资源？

lone2：宣扬模拟文化，玩家交流、资讯和技术为主。

兔子：您觉得您在大陆EMU界处于一个什么位置？

lone2：领导者，我不会去回避这个敏感的问题，但是EZ确实在国内EMU界是头，是主导者。

兔子：那么作为领导者，你觉得EMU界应该向哪方面发展？

lone2：随着WTO及日本的一些游戏厂商：如

http://www.emu-zone.net

SONY、NINTENDO、KONAMI等大牌进入中国，对于EMU界来说最大的问题在于版权，这也是为何EZ自从去年来一直只做EMU资讯站，而不是Rom站点的原因。

兔子：现在人们似乎认为EMU只是能在电脑上玩其它机种的游戏，你觉得这样认识EMU对么？你觉得EMU文化给大家带来了什么？

lone2：我所指的模拟文化，不是一帮Lamer整天要下载这个游戏，Dump那个游戏。它是指一种怀旧情结，模拟器是一种怀旧的产物，而不是让人追求最新游戏和机种模拟的工具。因此模拟文化只对那些真正懂模拟器、了解模拟器、热爱模拟器，喜欢怀旧的玩家，只有这些玩家才能体会模拟器这三个字的真正内涵。

兔子：现在都是一味地追求新游戏，每当游戏出来都会有人说："没钱买游戏机玩不起"时，就有人会说："等×××主机被模拟吧"，您看到这个有什么感想？

lone2：以前或许会去教导这批玩家，让他们懂得模拟器是一种怀旧的产物。但是现在可能就不会了，毕竟这不是我一个人所能改变的，我只能期望能来EZ的绝大多数是真正热爱模拟器玩家，而不仅仅是Lamer。

兔子：对于版权相关法律的不断健全对大陆EMU界会有什么重大影响么？我看不少EMU网站都是单纯以下载为主，以后一旦网络管理法律真正实施起来这些Rom下载网站会何去何从？

lone2：从最近发布的《互联网管理条例》来看，模拟器绝对是属于侵犯版权的网站，特别提供Rom下载的站点可能将会被取缔，这是不可避免的。个人希望想通过模拟器来赚钱的人，还是清醒点好。有这份精力，不如去好好读读书、好好工作。

兔子：提到版权，EZ的杂志被人盗版出售，您怎么看待？

lone2：首先申明一点：EZ办的杂志，不管是以前的《模拟地带》还是现在的《模拟与游戏》，我们办刊的宗旨都不是为了赚钱，我们的目标是让国内的模拟器爱好者真正看到一份正规的刊物，为玩家提供最新的资讯，最好玩的游戏，为玩家之间交流建立沟通的桥梁。对于盗版杂志的那些人，只能对其采取鄙视的态度，毕竟像微软这些公司都很难以在国内杜绝盗版，更别说我们这种纯粹是为了兴趣而办的刊物了。

兔子：另外，音乐出版商业一种说法：好唱片绝对会被盗版，同时也表示这一唱片畅销。对于EZ杂志是否是这样呢？

lone2：个人不太赞成这种观点，但是确实不可否认。毕竟对于盗版商来说，他们的最终目的就是利润，如果一本杂志不受欢迎的话，他们是不会花这么大的精力和成本来做盗版，否则对他们来说只是得不偿失。这也是从侧面反应了我们的杂志确实做的好，受读者欢迎。但同时也反应了我们的销售方面还是存在一些不足之处。

兔子：请问从《模拟地带》到《模拟与游戏》有着怎样的转变呢？

lone2：这个问题可以多方面来说，不管在内容上还有人员编配上都有了很大的进步，而且还包括了发行、邮购等各个环节都有不小的进步。相信各位读者都可以亲身体会到。

兔子：呵呵，质量的提升啊。我在你们的论坛看到了你们提供早期刊物的电子版下载，请问这是为了什么？

lone2：这个问题在前面就重申过了，我们办刊物的宗旨就是为玩家服务，宣扬模拟文化，为国内模拟器爱好者提供沟通的桥梁。呵呵，所以我们不介意提供电子版式的刊物给网友收藏或下载。毕竟，我们办杂志不是为了赚钱。

兔子：原来是这样啊。EZ从网站的第一次更新迄今已经四年了，您坚持这四年一定感触良多吧？

lone2：手指轻放在键盘上，我的思绪在过去的记忆里搜索，散落在脑海里各个角落的碎片慢慢聚集起来。EZ从当初一个小小的个人网站，发展到现在的规模，已经历程了整整四年的时间。如今物是人非，回想起来真是有不少的感慨。

兔子：听起来像突然老了几岁的样子，看样子这四年过来一定经历了不少风风雨雨。EZ一定能聚集更多EMU爱好者的支持，毕竟付出就一定会有收获的。希望《模拟与游戏》越办越好。同时谢谢你接受我的采访。

GUILTY GEAR XX系统介绍和常用角色分析



图／文：Penny

基本操作

按键：P：拳/S：斩/HS：重斩/K：踢/D：DUST

二段跳：跳跃中输入↖或↑或↗

大跳跃：输入↙或↓或↘后瞬间输入↖或↑或↗

前冲／急退：→→或←←

空中前冲／急退：跳跃中→→或←←（空中前冲／急退的次数因人而异，0-3次不等）

普通投／空中投：接近对手输入→或←+HS

受身：受攻击后于浮空状态中输入任意两个键，配合方向键可实现前受身（受身且前跳）；原地受身；后受身（受身且后跳）。

基本系统

能量槽：0-25%为蓝色，25%-50%为绿色，50%-100%为红色。

能量槽增加的情况：

1. 角色向前移动（前冲，空中前冲，前跳）；
2. 攻击对手；
3. 受对手攻击；
4. 对手挑衅。

能量槽减少的情况：

1. 使用超必杀（减少50%）；
2. RC（减少50%）；
3. FRC（减少25%）；
4. DAA（减少50%）；
5. 如果长时间不主动进攻，能量槽会出现DANGER的字样，一定时间内再不采取进攻能量槽减少至0。

BURST：位于体力槽下方，除超杀和气绝过程中，任何时间均可发动，会将对手弹开，使其倒地。COUNTER HIT时能量槽增加至100%，主要用于受攻击时破坏对手的连续技，增加能量，特殊情况下可接连续技。游戏开始时可用一次，然后BURST槽随受创而慢慢增加。

GUARD LEVEL：攻击伤害修正值。位于体力槽下方，基准值为0，MAX为-128和+128。受创值随GUARD LEVEL的变化而变化，GUARD LEVEL值高的时候，受创增加；GUARD LEVEL值低的时候则受创减少。防御对手的攻击会使GUARD LEVEL值上升，增加幅度随HITS数变化。而受创会使GUARD LEVEL值下降。当GUARD LEVEL值为65以上时，GUARD LEVEL计量表会闪光，此时受攻击则都是COUNTER HIT。当一连续技结束时，如GUARD LEVEL值在0以下，则自动恢复至0。如在0以上，则继续保持此数值。

气绝：被特定的招式击中或连续受创，会出现晕厥。此时摇摇杆可以减少恢复时间。

应用系统

COUNTER HIT：在对方已出招的情况下，出招反击。可以使对方受创硬直加长，延缓受身时间，不过攻击力没有变化。

JUMP CANCEL：较为特殊的CANCEL系统。每个人物都有特定的一些招式可以用JUMP来CANCEL，配合空中前冲可以形成压制性进攻。

RC：强制取消普通技、必杀技及超必杀技的硬直。在特定的招式中输入除D之外的任意3个键，成功时人物周围出现红色光圈，需耗费50%能量槽。用于进攻中的多样变化，减少破绽和形成丰富的连续技。

FRC：强制取消某些特定普通技、必杀技的硬直。在某些特定招式击中对手前输入除D之外的任意3个键，成功时人物周围出现蓝色光圈，需耗费25%能量槽。

FD：特殊防御。在防御中按住除D之外的任意两个键，人物周围出现绿色光圈，使用特殊防御时能量槽慢慢减少。防御对手的必杀技时不耗费体力，GUARD LEVEL值不上升且对方弹开距离较远。

DAA：防御反击。在防御对手攻击时输入→+D之外的任意两个键，在防御时出打击技将对手轰飞。无攻击力，但有无敌时间，特定人物，特定情况下可以接连续技，耗费50%能量槽。

直前防御：被攻击瞬间输入←，可以减少防御硬直。类似《狼之烙印》中的JUST DEFEND。

角色介绍

SOL BADGUY



历代主角，实力自然不用多说，基本上以近身战为主。SOL的近S是所有角色中出招最快的，↓+D体势极低，可用来回避某些飞行道具（比如KY的↓↘→+S），对空更是有奇效。↓↘→+K对空不错，更可以空中发动来对空或在距离较远，→↓↘+S/HS打不到的情况下作为连续技的ENDING。但对地有不小的破绽，幸好收招硬直较短。↓↘→+K（K按住）是蹲防不能技，打中后对方弹起且不能受身，可接连续技，不过飞得较远，近距离不宜使用，用来躲避飞行道具并展开进攻效果不错。在P-K-S-HS后可以接↓↘→+P，↓↘→+K，或JC继续压制对手（对EDDIE效果较小）。→+P上半身无敌，可以吹飞对手，且对空有一定效果，但要求先读对手行动，→+P后可以接↓+HS-JS-JD-JC-JS-JD形成连续技。→↓↘+K是指令投，更可以接强力连续技，对于SOL这类强力进攻的角色，偶尔用一下确实令人防不胜防，唯一的缺点是有效范围太近，可以利用前冲的惯性来弥补一下。↓↘→+P是SOL的主要牵制和压制技，配合FRC效果更好，较常见的是↓↘→+P-FRC后→→↓+P，停顿一下，→↓↘+K，然后接连续技。↓↙← + K是较为特殊的招式，多用于躲避对方攻击后发动进攻，也可以FRC来骗对手。攻击判定为上段，蹲防不能，但有致命弱点，几乎所有人的→+P都可以破这招。→↓↘+S/HS出招快，判定强，更有挡格效果，类似KOF中KYO的→↓↘+S/HS，落地后破绽也小，可以连续出。更有追加技↓↙←+K，打中后对方受身不能，倒地追加后可以继续压制，→↓↘+S/HS没有打中对手后也可以利用↓↙←+K来躲避对手的攻击。有能量的时候，更可以运用RC来丰富打法，比如当对手挡住→↓↘+S/HS时可以立刻RC，继续压制或跑前指令投。←↙↓↘→+HS在实战中运用不多，攻击范围不远，勉强可以对空，但COUNTER HIT或在版边时对手会弹墙，弹回来后可以接强力连续技。SOL的基本打法为压制进攻，配合强力连续技和指令投，近身时占绝对优势。

基本连续技

＊（任意位置）K-S-HS-↓↙←+S

＊（任意位置）→+P-↓+HS-JC-D-JC-JS-JD-→↓↘+S/HS

＊（版边）S-→+P-↓+HS-JC-JS-JD-JC-JS-JD-HJD*2-JD-JC-JS-JD-JK-JD-JC-JK-JD-↓↘→+K

＊（版边）↓+D-↓↘→+K-RC-JD-落地后↓+HS-JC-JD-JC-JS-JD-HJD*2-JD-JS-JD-HJD*2-→↓↘+S/HS

KY KISKE



第二主角，很全面的人物。KY的立S攻击范围非常远，牵制能力强，↓+D可以JC，出招也快。D相对于其他角色，攻击范围相当远，可以在对手倒地后用。JD是在控制配置十字架，持续一段时间，可用于压制和受身攻防。→+P上半身无敌，防空不错。↓↘→+S出招收招都很快，空中可作为主要牵制技。↓↘→+HS有3HITS，移动速度慢，还可以FRC，但出招慢，对手倒地后用较安全，多用于压制。↓↙←+K判定范围极大，蹲防不能，配合↓↘→+K形成上下段多选择。注意，如果距离过近，↓↘→+K的第2HIT和第1HIT是不连续的。→↓↘+S/HS是垂直上升，攻击判定为纵向，对于正上方有绝对优势，甚至能打到已飞至身后的对手。但对于横向则几乎无攻击判定，如对手在面前落地，则无法顾及，不像SOL的→↓↘+S/HS那么好用，看准时机再用吧。JK和JS对空超强，还可以接空中连续技：JK-JS-JC-JS-JHS-→↓↘+S/HS。KY基本打法为配合↓↘→+S的牵制进攻，↓↘→+HS压制，空中战优势明显。

基本连续技：

＊（任意位置）P-近S-远S-↓S-↓↘→+K-RC-→→K-近S-JC-JK-JS-JC-JS-JHS-→↓↘+S/HS

＊（任意位置）普通投FRC-→+P-近S-JC-JK-JS-JC-JS-JHS-→↓↘+S/HS

＊（版边）近S-→+K-近S（目押）-→+K-K-↓+S-↓↘→+K

VENOM

极具特色的一个角色，远S超长，近S有3HIT，全中可以把对方打至浮空发动空中连续技。多HITS攻击也对蓄力有利，因为VENOM有很多蓄力的招式。↓+D有2HITS，每1 H I T 都可以CANCEL，视距离而决定。→+P用来对空很不错。JHS无论对空对地判定都很强，空中击中对手受身不能。J↓↘→+S是非常实用的压制技，落地几乎无破绽，由于近S任意1HIT都可以JC，所以近S后低空J↓↘→+S配合↓+D来形成上下段二择是VENOM常用打法。↓（蓄力）↑+S收招快，被防御后的硬直也是对自己较有利，可以跑前继续进攻，多用于压制进攻中的连接，但出招瞬间有破绽。↓（蓄力）↑+HS出招快，但距离近，多用于对空。←（蓄力）→+HS出招快，球速也快，多用于奇袭，但由于收招慢，在近身压制中一定要配合FRC使用。→↓↘+K的运用在躲避和进攻中都很有用，画面上有生成球的话，会在生成球的上空出现，画面中如果没有生成球，就在原地上空出现，通常和生成球一起用使对方搞不清自己的位置。↓↙←+P/S/HS/K是VENOM最有特点也是最难掌握的招式－——生成球，P、S、HS、K的生成球位置各不相同，不同顺序，生成球的位置也不同，更可以在空中生成，球打出去还可以撞到别的生成球而改变轨道，所以大致上生成球的排列顺序总共有128种以上，再加上无数种打击轨道，使VENOM成为《GGXX》中甚至所有格斗游戏中变化最多的角色。VENOM基本打法为配合生成球的压制进攻，所以远距离生成球的配置和用↓+D使对方倒地，以及利用对方倒地的时间来配置生成球是必须掌握的。



基本连续技

＊（任意位置）K-S-↓+S-↓+HS-→↓↘+S/HS

＊（近画面端）普通投-S-↓↙←+P-→+P-S-JC-JS-JP-JS-JC-JP-JS-JD

＊（版边）K-S-HS-←（蓄力）→+HS-FRC-→→↓+K-↓+S-↓+HS-←（蓄力）→+HS-FRC-→→↓+K-↓+S-↓ +HS-→↓↘+HS

BRIDGET

进攻思路类似VENOM，同样是配合道具进攻。→+P，上半身无敌技，攻击范围较小，常用于对空，后接S可带入空中连续技。↘+P为下半身无敌技，被防御后破绽小，是地面战的重要基本技之一。→+K，2HITS的中段技，取消不可，多用于对手起身时的上下段二择。→+S为攻击前斜上范围的特殊技，距离很远，用于对空，击中后也可以接空中连续技，但要注意攻击不到蹲下的对手。JD为360度的全范围攻击，3HITS，对空对地效果都不错，只是出招稍慢。→↓↘+P有点类似JD的必杀技，全范围攻击，空中可且多HITS，有挡格效果，落空后破绽也小，但是攻击距离很近。↓↘→+K，较常用的突进技，有输入P或K两个选择，输入P为刹车，与↓↘→+K可连续，破绽小，输入K为向前大跳跃且带有攻击判定，同样与↓↘→K连续，但落空后破绽较大，因为距离很远，近身时可作逃跑技使用。HS为YOYO配置，配合方向键使用，由于变化多样，较难掌握。YOYO配置完成后，HS为收回YOYO，带有攻击判定。↓↘→+HS为YOYO变成小熊攻击，慢慢靠近自己，碰到自身或自身受创则消失，主要进攻牵制技。↓↙←+HS为YOYO变为小熊，周身有旋转刀片，速度很慢，碰到对手3HITS后或自身受创则消失，多用于对手起身时的压制。↓↙←+K是以YOYO为支点移动技，可使用2次，中途空中DASH可。→↓↘+HS击中时YOYO变为一个锁定点随对手移动，此时↓↙←+K的支点就是对手。





基本连续技：

＊（任意位置）K-S-↓+S-↓+D-→↘↓↙←→+S

＊（任意位置）→↓↘P(1HIT)-RC-K-JC-JK-JS->J↓+S-JC-JS-J↓+S-→↓↘+P

COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net

CHOI 一段飞翔脚无限心得

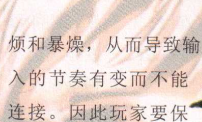
(KOF97-01)

图/文：不良少年

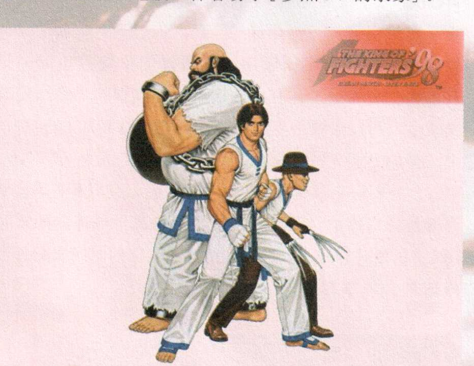
提起KIM的飞翔脚无限，KOF玩家一定不会感到陌生，因为有相当多的玩家掌握此连技，而KIM的徒弟CHOI的飞翔脚无限也是人所共之，但是难度则要相对比KIM的还要高。一般大家所见到的是以二连循环的无限，我将要带领你突破二循环的无限，进入一循环无限的阶段，那么现在就让我们一起进入文章，GO!



让我们来总体分析一段飞翔脚无限（注意：文中说的一段飞翔脚无限都是↓↘→↗B，而不是↓↘→↗D）你所要了解的条件，首先你要了解一段飞翔脚无限的高度，如图所示。之后你要了解飞翔脚判定消失的时间，这个是你掌握的关键。二段的飞翔脚判定时间消失得快，需要你提前输入才能完成飞翔脚连接，而一段飞翔脚判定消失的时间要比二段要慢，大约0.5秒左右，所以这时你只要看CHOI踩中对方落地时输入即可。当你掌握了以上的资料后，接下来是要熟悉手感和节奏，一段飞翔脚的要求要比二段要求苛刻得多，你要保持一个节奏来完成，就像目押技那样按照一个固定的节奏输入指令。最后就需要玩家有一个能熬得住的耐心，因为一段飞翔脚无限暴难，长时间的练习会使玩家感到厌烦和暴燥，从而导致输入的节奏有变而不能连接。因此玩家要保持一个好的心态（在练习的时候放你最喜欢的歌，来打发烦躁的心情有助于练习）。当看完了以上的条件，你就可以开始一段飞翔脚的练习了，不过为了你尽快掌握你还要继续往下看——KOF历代分析！



《KOF97》是最简单的一代，也可以说从这里开始入门。97中的CHOI使用飞翔脚落地后，收招时间几乎没有，而判定消失的时间也是历代最慢的，因此掌握97的一段飞翔脚无限是比较简单的。可能你是菜鸟，可能你手感就没有人家的好，你很着急连97也不能连成，请不要着急，我来告诉你一个更有利的练习方法，那就是——暴气。暴气后飞翔脚的判定消失时间能再次延长，哈哈，这回就和吃饭一样容易了[参照97的录象]。



《KOF98》从此代开始的一段飞翔脚无限到《KOF2000》都需要暴气来完成。因为从98开始CHOI的飞翔脚有了一段收招时间，大约是0.2秒。当你没有暴气的时候连此连技，由于飞翔脚收招时间和飞翔脚判定消失时间几乎在同一时间，所以会造成超难

的难度。但是你暴气以后由于暴气飞翔脚的判定消失时间增加，弥补了飞翔脚落地收招时间不够的不足，而这时98一段飞翔脚无限的难度就和97没有暴气的时候差不多了，但是还是比97的难一点。你能熟练掌握98一段飞翔脚无限以后对99到2001来说已经打下了很坚实的基础，以后的练习就可以很比较容易通过了[参照98的录象]。

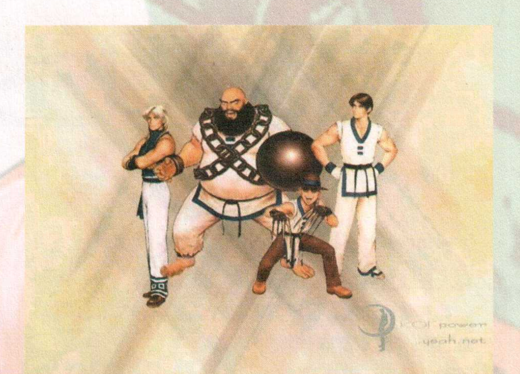
《KOF97》和《KOF98》我们已经分析了，你可能会认为这样连技也没有什么用呀，根本不可能有人会跳起来不出招而让你在众人面前表演，只能是观赏的。的确，97和98是不很不容易在对战中用，但是从99开始有了ST系统，可以利用能把对手仍到空中的ST来表演此技，例如ST克拉克。当然你还要暴气的，随便暴ABC或BCD哪种都是可以的。99的首选当然是暴ABC了，因为时间长，而BCD时间要少很多的。其实99按照98练习的节奏练就可以[参照99的录象]。



《KOF2000》是系列中CHOI可以发挥一段飞翔脚无限的最好一代。由于ST可以随意放，所以此连技的使用率又增大了，而且2000的暴BCD也比99

的好用，消失的时间和暴ABC的时间也是一样的，平衡了很多。你可以利用负面八神做ST，把对手逼到近角落然后想办法骗他跳，然后放ST，只要对方中招就可以连了，记得首先要暴好气。有了以前基础，这代就是很容易的，连到7、8下的时候对手就晕了，从98开始到2000都是差不多到7、8下晕，难度与98、99相比没有增加多少，只比98的节奏稍微放慢一点[参照2000的录象]。

《KOF2001》是一段飞翔脚无限最难的一代，不仅需要限定人物而且节奏与98到2000都是不一样。如果你



前面的一段飞翔脚无限练得很熟练，2001的一段飞翔脚无限就相对要容易练很多。首先要限定对手是ANGEL，我先说说我的节奏和时间，大家可以用来做参考，CHOI和ANGEL同时跳起，CHOI用小跳，ANGEL用正常的跳，CHOI的飞翔脚只打到ANGEL一下，此时CHOI先落地，然后立刻发飞翔脚（注意：立刻！就是说要起来地面就发），接下来就不要立刻发，比前一个飞翔脚稍慢一点的时间，大约是0.13秒，最后就是保持前一个飞翔脚的节奏一直下去，只要你指令输入没有问题就可以一直无限飞翔下去了~[参照2001录像]。



文章里介绍的一段飞翔脚无限练习方法，说的相对要简单得很多，实际还要靠你自己去练习。因此文章配有录象，大家可以参考我打的一段飞翔脚无限来帮助练习，在实际的练习中会摸索到一些经验，常言说的好“师傅领进门，修道在个人”。希望我的文章对大家能有很好的帮助，希望大家早日练成一段飞翔脚无限~~！

另：文中提到的录像文件均付于本期光盘中，游戏采用的ROMS为：

KOF97 - 驱动名为：KOF97
KOF98 - 驱动名为：KOF98
KOF99（完全解密版） - 驱动名为：KOF99nd
kof2000（完全解密版） - 驱动名为：KOF2Knd
kof2001（完全解密版） - 驱动名为：kof2k1

我们的主题曲

图／文：小火

Chapter 2——值得

次日早上，才5点钟的时候，就听见有人在敲我的窗户——是舞！

她穿着运动服，很严厉地看着睡眼惺忪的我：“陈，要减肥就必须要做足够的运动，还有就是不要嗜睡！”

她的表情十分认真，这是我不曾考虑到的。于是转眼间，我换上运动服，跟着她跑了出去。

舞骑了一个单车，又让我拖着一个集装箱跑步！！

这是一个集装箱！！！

我吃惊地看着舞，但是她没有一点开玩笑的意思。反而带着一点挑衅的口吻说：“怎么？说得那么硬朗，现在害怕吃不了苦吗？”

我二话没说，把集装箱的牛皮垮带牢牢实实地背在自己身上，再一用力，然后大喝一声：“减肥！”

我竟然可以拖着一个集装箱跑步，这样可怕的情况让一般人看到可能会吓倒吧！

舞拿着一个小喇叭，骑着单车跟在我后面，不时给我一些鼓励或者是呵斥。她真得把这个事情当了真，而且是非常认真地去执行。

我一咬牙，不顾满头的淋漓大汗，径直向前方奔跑。

“相信自己，相信我，你一定可以达成自己的愿望的！”舞在旁边大声地喊着，“我也期待着，期待看到另外一个陈！”

“喝！”我肩膀一用力，集装箱的重量在瞬间似乎也减轻了不少。

两个多小时的跑步，让我几乎快瘫软下去，舞却一点都没有懈怠，要我继续运动。等到吃早饭的时候，舞更是做出了残酷的决定！

“抱歉，陈！你的饮食必须由我的严格控制，”舞冷笑着递过一大碗粥状的东西，“这个是我拍摄减肥广告时在专家那里得到的一些减肥餐，效果也还不错的，所以我昨天特意买了很多的原料，从今天开始，你每天的早晚餐都吃这个了！”

————啊？

看着我痛苦的样子，舞的表情一点都没有动摇。

我一咬牙，一口把粥喝了。这个粥有一种怪怪的药味，不过还算好，喝起来的时候有一种咸咸的感觉掩盖了奇怪的药味。我很熟悉的咸咸的药味，这个是——

“吃出来了吗，陈？”熏的声音从后面响起，纯真兴奋的笑容，“昨天阿舞小姐就对我说了，要我来负责陈减肥期间的饮食。”

啊？连熏也知道了，舞把熏也找来了吗？

“舞啊，你这次是要动真格的吗？”我看着舞说。

舞笑着敲敲我的头，“同样的话可不要老是挂在嘴边啊，陈。”

早餐后，舞安排的强化训练又把我折腾得够呛。我似



乎发现了，原来舞是想通过我的事情来忘却她和 Andy 之间的不快吧。

这样也好，如果可以因为我的事情让她忘记不快乐的话。

那么我也努力完成减肥吧，这原本也是我的希望，不是么。

午餐的时候，熏做了我比较喜欢的食物，但是减少了量，这也是舞的意思。她在这方面是权威，所以指导起来也是得心应手。

还好金师父和全勋都不在这里，要不这样的训练一定无法顺利地进行下去吧。

可是，我真的是很希望可以瘦下去，这个念头既然早早就有了，那么就应该实现的！

不是因为舞，是因为我自己吧！

不是因为舞的心情才这样决定的，我一再这样的告诉自己。

下午又是惨绝人寰的训练。为了让我“身上的脂肪可以完全燃烧”（这是舞的原话），我必须要习惯在没有吃饱的情况下去医院接受一些减肥方面的治疗。当然医院是舞的一个比较熟悉的地方，因此避免了很多的麻烦。

从手术室的门里出来，我觉得浑身都被刀剐过似的，身上的每一个地方似乎都被里面炙人的蒸汽烤得通红，一碰都异常疼痛。

（这是减肥吗，这不折腾人嘛！）

我满腹牢骚的时候，却看到舞站在手术室的外面。

“舞，我不干了！这个减肥的方法太折腾人了。”我的确觉得非常难受。再说，金师父他们，以及蔡对于这件事的看法我都还不知道呢，我现在一个人这样做，心里老是忐忑不安的。如果大家都习惯了以前的陈，那么我还有坚持这样下去的必要吗？

（舞，我真的不知道减肥原来是这样可怕的事情。才一天下来，我的感觉就像死了好几十次一样，这样下去……）

舞静静地看着我，没有揶揄，没有轻笑，只是这样静静地看着，然后淡淡地说：“陈，我认识的你，可不是一个这样容易放弃的人啊……你要改变自己，是自己的理想对吧。既然是这样，为什么不坚持呢。”舞从包里摸了一个神符出来，“这个是我在你来医院的时候去给你求的，希望你可以顺利进行下去。哦，我还想告诉你，我和熏寻思着等你减肥成功以后，连名字都给你重新换一个，叫 Smart Chang！”

我看着她娇好的容貌，看着她手里那红色的神符，听到她的说话，心里又莫名涌起一种惭愧：我让舞失望了，不是吗？

“舞，我……”我低下了头，嗫嚅着没有说话。

“你还真是个笨蛋呢！”舞的表情终于恢复了平常的样子，她一把拽过我的手，拖我到了体重室的门口，“自己进去看看今天的努力的成果吧！”

我被舞一把推进了体重室，在巨大的测重仪面前，我怯弱地抬起了脚，慢慢地走了上去。指针开始熟悉的旋转，显示屏的数字残酷地跳动，这通常都是我最不希望回想的场景，何况，何况舞还在身后站着呢？

我想闭上眼睛，虽然我知道这只是掩耳盗铃，但是好奇最终还是战胜了我的怯弱，我没有逃避这最后的时刻，眼睛落在显示屏的数字上——

——287kg！！！！

我看见数字停止在 287 那里再也没有闪动，我的心也一下子落到了实处。心里面满是疑虑和震惊。怎么可能才一天的工夫就减了 16kg 吗？

舞像小鸟一向扑过来，拉着我的手说：“哈哈，你看你看，怎么样，效果很显著吧！！你看我这个老师多厉害，你可不能懈怠哦！只要努力下去，我和熏一定可以看到一个新的 Smart Chang 的啦！”

我支吾着回应舞的欢呼雀跃，心里突然有一丝异样的感觉……

这是怎样的一个感觉呢？

因为舞的原因吗？

我不敢继续想下去了，这个问题不能再深究下去，它会像深渊一样吞噬我现在的幸福的。

“太棒了，看来从明天开始要加大强度了呢！”走在回去的路上，舞还那么兴奋。

“啊？还要加强？”我做了一个鬼脸，掩饰心里一直隐隐不愿意去想的东西。

舞看着我，也做了一个鬼脸：“就是就是！你应该感谢我这样一个优秀的教练呢！啊啊，陈打算怎样谢谢我呢，呵呵！”

（不行，没有办法去回避那些想法，我的思维快不受控制了！）

我站定，静静地看着她，然后说：“怎样感谢？我要让舞一辈子都幸福吧。”

（天，我在说什么，我为什么会说出这样的话！）

舞呆了一下，慢慢抬起头，看着我认真的脸。慢慢地，

慢慢地微笑……“说过的话可要算数哦，陈！”

Chapter 3——插曲



从那天以后，我和舞的所有重心都放在了我的减肥上来。在这个问题上，舞使出了浑身解数，各式各样的方法，反正敲破我的脑袋也想象不出的减肥方法都在我身上依次演练。熏一直配合舞做她要求的各种饮食，熏很了解我的口味，所以尽管减肥餐希奇古怪，但我都还可以忍受。

熏饶有兴趣地坐在我旁边，看着我对着散着怪味的粥费力地吃的样子。突然开口说：“没那么难吃啦，就是气味不怎么好闻啦！没办法，这个是舞小姐特别交代要放进去的啊。”

我回应了她一眼，然后大口地把粥喝了下去，果然闻着古怪，吃着倒还不觉得什么。

我裂嘴一笑，熏也笑了起来。

“陈，你有发现吗？你最近的减肥成果很显著呢！”熏继续微笑，“还好金师父他们都不在，否则一定会被吓一跳吧！”

我看看自己现在的形体，心里也说不出什么感受，的确，最近这段时间减肥的力度加大，效果也是立竿见影。

“这都要多亏阿熏和舞啊！”我看着小小的熏，认真地说。

熏扑哧一下笑了起来：“陈，你认真的表情好搞笑，呵呵！你别谢我了啦，反正小娜和镇老师父他们都出去修行去了，我一个人也是闲得无聊啊！可以每天在舞小姐这边，有舞小姐和陈，很快乐啊！你呀，就别谢我了，还是多谢谢舞小姐吧！”

“嗯。”提到舞，突然觉得有点不自在，似乎有点紧张。

“说起来，”熏突然定定地看着我，“陈啊，为什么会决定要减肥呢？而且是在金师父他们都离开的时候，你是怕他们影响你的决定吧。这样的事情，你也是考虑了很久了吧，那么因为什么下了决心的呢？”

熏的眼神温柔但是认真地看着我，我突然觉得有点无处遁形，我是因为什么减肥呢？有多少是我自己真正想，还有多少是因为舞呢？

“说啊说啊，”熏急迫地问着。

“嘿嘿，”我傻笑着掩饰心里的窘迫，“因为我想改变自己，所以就决定这样做了……”

“哦。”熏也没有想太多，“的确是改变得比较大啊，舞小姐昨天告诉我今天要和你去买衣服呢，我都没有注意到以前陈的衣服都显得很大了呢！”

我低头一看，也差点笑了起来：衣服已经像袍子一样披在我身上了。看来这一个月来的减肥效果真的是很显著的。

“嘿嘿，在得意了吧！”舞的声音在身后响起，“可不能掉以轻心啊，目前才是最危险的反弹期，稍微松懈就可能前功尽弃了！”

“是。”我突然发现，不知道从什么时候开始，我已经不能像以前一样在舞面前随意地开玩笑，做鬼脸甚至裂嘴大笑了。

“啊啦啊啦，我随便说说，看把你紧张的，”舞笑着说，“走吧，陈，我们去买点衣服啊。这个样子可没办法继续训练下去哦！”

舞拉着我的手臂，我觉得有点想逃避，但是我没有这个勇气，或许是无法说出的理由。

和舞一起走在林荫道上，这个林荫道我已经跑了一个多月了，每天都是拖着沉重的集装箱，舞骑着自行车在后面热情地吆喝，每天都是这样……

心里突然有一种幸福的感觉，我说不出来是怎么回事，就只是觉得快乐，有点眷恋这个感觉。

“今天，”舞笑着看着我，“我去King小姐的酒吧，遇到Mary小姐，她们在闲聊中居然说起了陈呢。”

“说我吗？”我和King以及Mary实在没有什么过多的交往，实在不知道自己在她们面前是怎样的一个形象。

“嗯，”舞的声音突然有点怪怪的，“她们竟然说，我现在是不是在和陈交往？”

“呃……”心里狂震，我尴尬地惊讶一声，然后也不知道如何回答了。

舞猛地看着我，盯得死死的，似乎想从我的表情中看出点什么。

我无法逃离，只有迎着舞的表情：“嘀嘀，我都不好意思了！”

“啊啊，陈怎么也这样啊，讨厌！”舞大笑起来，“作出这样的表情，像真的一样。你还不知道King她们今天那个表情，像发现新大陆一样。”

“可是，这样的闲话……会传到Andy耳朵里面吧。”太好了，舞也以为我是在故意做出害羞的表情，但是脑子里想到Andy，隐隐觉得有点不安。Mary和Terry的关系，这样的事情很快就会被Andy所知道吧。



“呃，Andy 不会在乎我的事情的。”舞呆了一下，随即说，“他认定了我是不会这样的。”

“是啊……”心里有点落寞，舞是不会离开 Andy 的，这个是大家都知道的事情，可是我为什么还要感觉落寞呢？

“嗯嗯，不过要是陈的话，”舞转头对我做了一个鬼脸，“我还是可以考虑的。Andy 的态度太让我讨厌了，哼~！”

我勉强挤了一个笑容，回应着舞的假设，同时心里却有一种无法散去的失落感。

（我这是怎么了？）

（无法解释的感觉，这是——）

（我爱上舞了吗？）

“砰嗵！”我径直撞在一棵大树上，树干也摇晃起来。我则一下子被撞得晕晕的，愣在原地。

舞回头看着我，然后扑哧一下笑了起来：“你在想些什么啊，陈？”

我还处于震惊中无法解脱，听着舞的声音，脑子里就一个声音：快逃走，快逃走……

我惊恐地看了舞一眼，自卑和胆怯更加肆虐地嘲笑着自我，我转身就开跑。

“陈，你要做什么！”舞似乎看出了什么，一个纵身，“飞翩之舞！”

我回头一看，舞在数枝上一弹，向我疾冲过来，我见势不妙，一个前跳想逃脱。

“桃花鸟！”舞用腿挟住我的手臂，直接在空中一扭身，利用巧劲把我揪了下去。然后她一个弹身站起来，气喘吁吁地看着跌坐在地上的我。

“干嘛要逃走？说出你的理由。”她似乎有点生气，“现在不是已经取得很好的成绩了吗！”

第一次看到舞这样的说话，一直以来，她都是大咧咧微笑的，都是一个善良，热情，爱慕虚荣，好面子的小女人。但是这个时候的舞，却给我一个不曾见到的严肃的脸庞。

可是，可是我逃避的，并不是训练啊，而是……而是……

我抬头看着舞，说不出话来。舞也静静地看着我，然后，慢慢地伸出手来……

“砰！”她重重地在我头上敲了一下。

“不许再这样了呢，是谁说过要完全服从我这个老师的安排的。”舞凶狠狠的说，“不听老师的话，我会发必杀忍蜂的哦！”

我乖乖地站了起来，勉强做了一个鬼脸：“知道了。”（——只是，舞，你可曾知道，这个时候的我心里的矛盾吗？）

虽然心里有很多矛盾的想法，但是买衣物的过程却出奇的顺利。找到合适的店铺，找到合适的衣物，再顺利回来。舞自然又是洋洋得意，催促着让我早点回去让熏看到现在的样子。

她帮我选的衣服，大多都是青色或者深黄色的衣物。这样的颜色 98 年金师父曾经给我们韩国队制作过相应的队服，结果可想而知，被大家嗤笑为“移动的黄色小山和跳蚤”……而且据说还列入过 Kof98 的十大糗事的前三甲。而后我们韩国队对于黄色或者青色的服饰简直是一朝被蛇咬，十年怕井绳的态度。

可是，现在舞明明知道这些还给我选了这样的一些衣服……是否是故意我不得而知，但是舞的决定肯定是为着我好吧，我稍微有点自信。

到目前为止，我所听到的关于我穿这样衣服的唯一一句评价是——

在一家服饰店，我们邂逅了八神和他的小女朋友梅尔，那个在 99 大会上可以呵斥草薙京的女孩。女孩看了我的样子后捂着嘴悄悄地说：“耶，很像津呢！”

然后舞也很赞许她的观点似的说：“梅尔小姐也这样认为吗，我也觉得很像呢！”



我并不知道这两位所谓的津是何许人也，显然在一边紧蹙眉头，一脸不耐烦的八神也不可能知道。应该是女孩子们之间的秘密吧，我想。问了问舞，舞只是微笑着不做回答，反而催促着说："我们还是快点回去吧，也让阿熏看看她一直努力帮助你的结果啊！"

熏正在收拾医药箱，看到我和舞进去，很自然地注意到我的变化。

然后阿熏就惊呼着说："哇，真酷呢！很像《剑风传奇》里面的津呢~~！"

我回头看看舞，舞又是一脸诡笑。

"阿熏啊，《剑风传奇》是什么东东啊？"我只有从熏那里打听情报了。

熏很兴奋地放下手里的医药箱，过来拉着我的手说："就是一部很棒的漫画啦，里面的津是非常酷的人耶~~~~~~陈啊，实在太棒了！看惯了你穿平时的衣服，还一直没有看出你减肥后的变化，还是舞小姐的眼光准确啊！真的，太好了！"

"这个小子啊，今天还想临阵退缩呢！"舞插口说，突然似乎注意到了什么："阿熏，你刚才是在给 Andy 包扎吗？怎么他的衣服的碎片都在地上！"

"嗯，"熏抿着嘴说，"Andy 先生才走呢，今天可狼狈呢，脸上都刮伤了。"

舞紧蹙着眉头："他是和谁动手呢，怎么搞得这么狼狈？他今天不是在跟踪我们吗？怎么会和别人动起手来了？"

"啊？Andy 今天在跟踪我们！？"我完全不知道这么一件事情。

"唔，"舞在凳子上坐了下来，"我们去服装街的时候我就注意到他在跟踪我们了……他那点不成气候的不知火流忍术，也敢来跟踪我？"

"可是，"熏不解地说，"Andy 先生为什么要跟踪你们呢？"

舞嗤笑一声说："吃醋了呗！哈哈，他也会紧张我吗？"

我突然觉得舞的笑声都是对我的刺伤，要命的是，这样的伤害是无心的。

我突然站起来，突兀地说了一句："我今天想回我那边去了。"

，于是和我一路。舞虽然不明白我为什么今天要坚持回去，不过似乎她也可以在我回去后去看看受伤的 Andy，于是就没有多要求什么了。

"呼呼，Smart Chang！"熏似乎和舞叫上瘾，从晚饭前就一直叫个不停。

"嘿嘿，陈啊，你知道今天是谁和 Andy 先生打架吗？"熏温柔地说，"我给他包扎的时候，他的脸上有很多的爪痕哦……"

有很多爪痕指的当然是蔡，不过他应该在怒队那边训练啊，怎么会跑回来了呢。而且怎么还会和 Andy 打上一架呢？

熏似乎是知道了什么，转过来看着我说："陈……你是喜欢上了舞了吧……"

"胡说……胡说些什么啊！"我很想装得自然点，但是听到熏这样的直接问我，我真不知道应该怎么做才好了。

"如果不喜欢也算了，"熏并没有要深问下去的意思，"其实，现在的 Smart Chang 和舞也很配啊。至少我是这样认为的，所以如果陈是真的喜欢，就不要畏缩，去大胆地追求吧……"

"没有的事！"我打断了熏的说话，"我没有喜欢上舞！"

"哦，是吗？"熏暧昧地笑了笑，"陈到 Smart Chang，你呀，很多东西都转变了呢……"

转变……有吗？

如果真要说转变，那么应该是有一份悄悄滋长的感情吧……

Smart Chang，29 岁，韩国人，2000 年秋天，独自爱上了不知火舞。


ⓒSNKカレンダー'99 7月、8月
ⓘ森気楼
ⓘ1998年

KOF' BUG 总结篇PART-3

文：拳皇盟/LostFeather、奇姆村落/真·黑猫

终于还是逃不过《KOF2000》这一关，2000的BUG是KOF历代最多的，所以写起来也比较的累，因为很多BUG的效果掺杂，比如飞天就和RYO的BUG有联系，所以为了方便起见，很多地方都会写到“方法见后文”，望大家理解……OK，始动！（文中的RC录像均附于本期光盘中，大家可使用kawaks观看）。



一、浮空＋入地＋飞天：

这是KOF最后一代可以利用三角跳达成浮空，请珍惜（下面介绍的方法不是唯一，主要为了简单实现）！





雅典娜：版边←↙↓↘→↗A/C；飞天：浮空后AB起身一刹那↘B[RC：雅典娜浮空，雅典娜飞天]



CHOI：↗→A[RC：choiair]

包：↗→A；飞天：浮空后AB起身一刹那↓A[RC：BAOAIR，BAO飞天]



MAI：↓↙←↗A/C；飞天：浮空后AB起身一刹那↓A[RC：maiair，MAI飞天]



MARY：

①版边JB时ST G额EESE，落地后↓↘→↓↘→B/D这样只会打一段，收招后马上↓↙←C>←↙↓↘→A，对不同的人物会有不同效果（对手为CHANG时会入地）[RC：maryair]



②进入ST JOE BUG模式（方法见后文）后，被敌人在空中打中或敌人在地面进行连续技打中空中的Mary（如KYO的C>鬼烧打中空中的MARY）。

③敌人三角跳中被↓↙←C>←↙↓↘→A打中。

IORI：先进入ST JOE BUG模式之后和MARY浮空②的方法一样；飞天：浮空后AB起身一刹那←B[RC：ioriair]





CLACK：同上。[RC：clackair]

全角色浮空达成（YURI不行！）：先进入ST YURI的BUG模式（方法见后文），之后和MARY②浮空方法一样。

除了上文所提到的几名能够飞天的角色外，其他可以飞天的角色和招式为AB后：KYO↓A，全勋↓B。[PIC：RC：YURI2（kyo），Yuri5（JHUN）]

CHANG的飞天：详见后文RYO的BUG。

二、透明人：



RLAF&CLACK：放←↙↓↘→B/D，然后在向上抛的时候ST CHANG，对手落下来会被CHANG打走，之后RLAF（CLACK）就会定住，对手用投技可解除[RC：CLACK透明1，RLAF透明]；



CLCAK也可以先ST KING之后马上放→↘↓↙←→↘↓↙←AC，如果和KING同时打到对手，CLACK就会变成透明人[RC：CLACK透明2]；

如果CLACK放←↙↓↘→←↙↓↘→B/D后被ST CAHNG将对手打走CLACK就会空摔。[RC：CLACK摔空气]

三、新系统判定：

《KOF2000》在ABC或BCD后，普通攻击打击对手，对手的僵持时间会加长很多，这样就有了一些新的连技，比如IORI先ABC，之后可以JC→JC→A→JC→A→A→JC……

四、其他：



ST JOE的BUG[ALL RC：JOE文件夹下]：现在已经知道的MARY，IORI，CLACK这3个人可以ST JOE进入BUG模式。

方法：ST JOE最后一段会将敌人打走，就是在这一击的同时以上3人使用投技必杀技系统会认为抓到了对手，但必须同时被JOE打飞，这样就会进入了BUG模式。这3个人使用的必杀分别为：MARY-←蓄→B/D>↓↘→B/D；IORI-→↘↓↙←→A/C；CLACK-←↙↓↘→←↙↓↘→B/D

进入BUG模式之后能做什么？

①如果使用连续技（普通技的连技不可，对手用或你用都可）就会和对手粘在一起；同理敌人用连续技打中空中的自己也会粘在一起，这样我方就会浮空；

②投技：对手不同会有不同的效果，一样分为飞天和入地；

③注意：BUG模式空中投技可能！效果飞天。



ST YURI的BUG[ALL RC：YURI文件夹下]：

首先我方ST选YURI，先1P、2P站在屏幕左边1/3处，我方在左边ST YURI敌人蹲防防住YURI第1下升龙，然后马上取消防御，这时我方过去使用投技，如果和YURI的第2下升龙同时打到对手，YURI就会把敌人打走（和平时一样），而我方的动作不会继续（如果没成功我方就会出你所使用的投技的相应攻击，如C/D），因为投技要用到←和→，所以看上去就像在向前（后）一样，之后便进入了BUG模式。进入BUG后，效果和ST JOE的BUG模式是一样的，能做的一样，但因人物变多了，所以某些人物JD后抵消空中必杀技也可以浮空。



KING的BUG[ALL RC：KING文件夹下]：最好在版边，KING放超杀（↓↘→↘↓↙←B/D/BD），对手ST RLAF，这里注意第一下不能打到KING，之后因为KING的超杀身后有判定，所以有一段会打在RLAF身上，对手就会被弹开，而KING的超杀还在继续，这时候放不同的必杀就会有不同的现象产生。下面说一下主要的：

①K'放↓↘→C>→B，火焰就会定在地下，如果对手站上去就死定了，只是不会像99那样TASK OVER；

②如果对手放空中向下俯冲的必杀就会飞天（如雅典娜空中↓↙←B/D）；

③有一些突进必杀技可以导致对手定住粘身；

④如果对方顶着KING跑，整个人物就会倒过来。



罗伯特的BUG：我方为罗伯特，先ABC，对手位于角落里但注意要蹲下。之后放一个慢的气功（←蓄→A）马上SC超杀↓↘→↘↓↙←C，气功会在超杀之后（或同时）打中对手，这样罗伯特的超杀还会继续打，但对手可以自由行动，之后能够做的和KING的BUG一样。[RC：ROBERT]

LEONA的BUG[ALL RC：LEONA文件夹下]：





首先1p、2p都要BCD，LEONA放←↓↙B/D（要打中），然后两个人离的越远越好，LEONA马上放↓↘→↘↓↙←C，在打到对手前对手可以：

①放特殊技或必杀：这样一般对手就会定住，任何人都可以。

②IORI放→↓↘C，就会有IORI的分身留在屏幕上，雅典娜放→↓↘A/C会有分身产生……很多人都可以这样做出分身。

③雅典娜放←↙↓B，雅典娜会变成一个球留在屏幕上，如果打得足够低，敌人走过去就会一直被打死。

④CHOI放↓蓄↑C，和雅典娜的效果一样，CHOI会保持↓蓄↑C的动作，敌人踩上去一样会被无限连击。



VANESSA的BUG：首先VANESSA的ST要GEESE（TERRY的第2个）先把对手打到很少的血，然后在版边跳起顶版ST GEESE，落地马上↓↙←↙↓↘→C/A，因为GREES的攻击将对手被弹飞，实际上对手已经是空血了。接着VANESSA放↓↙←↙↓↘→AC，如果对

手防住就会重复一个向后倾斜的动作，直到你主动去打他或者TIME OVER到下一局才会恢复；如果对手将你打死，就会DRAW GAME。[RC：VANESS BUG]

RYO（TAKUMA）的BUG：



①RYO（TAKUMA）先BCD，然后放→←→C，之后RAMON放↓↘→↘↓↙←B/D，RYO（TAKUMA）就会一直定在→←→C 的动作但没有攻击力。[RC：RYO2，TAKUMA]



②RYO（TAKUMA）先BCD然后放→←→C，K'（IORI）ST 任意走动后攻击角色（SETH），在ST碰到RYO的同时↓↘→↘↓↙←C/A，成功之后K'那个和上面效果一样，IORI则是RYO定住。[RC：RYO1，RYO定身]

③对手为CHANG，RYO先出→←→C，然后CHANG闪到RYO面前，因为起身有一定的无敌时间，利用这点马上←↙↓↘→D，就会飞天了。[RC：CHANG飞天]

分身：LEONA的BUG中已经说到了做分身的方法，很多人都可以这种方法实现，这里不做叙述。



雅典娜&KYO：对手为CHANG，两人先BCD然后CHANG出←↙↓↘→D这招雅典娜近身放↓A>→↓↘A就会出现分身，KYO则是直接→↓↘A就可以了。[RC：雅典娜分身，KYO分身]

IORI：对手要为TAKUMA且IORI要处于BCD的状态，TAKUMA放↓↘→↘↓↙←C/A再快打到IORI时放→↓↘C/A即可。[RC：IORI分身]IORI的分身会因为出鬼烧的时间不同，而有不同高度的分身出现，对手如果打空中的分身就会K。O但可以行动；地面的分身往往在被攻击后不久就会当机。

其他人：除了上面的2个人，其他人也可以做出分身，方法是在ZERO的必杀失效（方法见后文）后放不同招式即可实现；现在知道用这种方法可以做出很多人的分身

JHUN定身：首先对方为罗伯特ST要为加血类的角色，之后罗伯特先叫ST出来，jHUN准备好↓↓A（按住），罗伯特马上放↓↘→↘↓↙←C再快打到JHUN的时候，JHUN出↓↓A后的任意一招打击技即可。[RC：JHUN定身]



复活&DRAW：复活比较容易，对手的ST限定为加血类角色，先将对手打到快没血；之后对手先叫ST出来，我方马上放乱舞技（长时间的投技也可以）打击对手，之后对手会空血，因为之前的ST血会变满。DRAW的道理一样，只是要看准时机，时间差要抓得很准，TAKUMA的近身C投（DAOW后不能行动），MAXIMA的→↘↓↙←→↘↓↙←B/D和一些其他角色的投技或超杀投是可以实现的。[RC：复活11-3]



LIN的BUG：[ALL RC：LIN文件夹下]

②我方LIN先ST出来（很多角色都可以，山崎龙二比较容易），然后再ST，在要打到对手前的一刻出↓↓↓AC即可，于是敌人便可以自由行动。雅典娜在最后一刻放↓↘→B/D就会消失，而大部分角色放超杀就会变成中毒后的颜色，如果之后再打到LIN就可以解除。



②←↙↓↘→←↙↓↘→B/D的BUG：放←↙↓↘→←↙↓↘→B/D时打中MAXIMA的↓↘→↘↓↙←C/A，WHIP的→↓↘A/B/C/D敌人就会中招后先飞上天然后落回地面。

③LIN在没有能量的情况下空放←↙↓↘→←↙↓↘→B/D，敌人在这一局里就会有一次防御不能（如LIN用A打对手，他是防不住的……），但攻击到对手一次后，就会失效。不过可怕的是，这个BUG竟可以无限次使用……寒||_-



MAXIMA的BUG：99就存在，MAXIMA在没能量时ST MARY、红丸等角色，当ST抓到对手后，放→↘↓↙←→

↘↓↙←B/D，敌人就会和ST粘在一起[RC：MAXIMA1-3]。

练习模式屏幕切换：这绝对是一个大的BUG，首先





ST的角色要是能出来放投技类的（如夏尔米，MARY），在对手被ST抓到的时候马上切换回调节状态画面，这时候

对手是定住的，但ST还会有那么一点点的动作，所以在切换回战斗画面看看吧。哈哈，ST马上就要飞走，对手却站在那里。[RC：屏幕切换1-4]





香橙定住对手：对方为能够出手上持续气功的角色（ANDY ↓↙←C），在放气功后，香橙跳到对手身后放←↓→C/A对手就定住了。[RC：香橙1-3]



如果RYO放↓↘→↓↘→A/C和香橙→↘↓↙←A/C相碰的话，有一定几率当机。



IORI BUG：年度实战最实用BUG，我方处于ABC后的状态下ST大门或CLACK，在ST将对手抛出后找好时间放↓↘→A>SC↓↘→↘↓↙←C，这样↓↘→A和↓↘→↘↓↙←C会同时打到对手，这样对手就会被定住。嘿嘿，继续打……一直打死。

还有一种方法，就是把对手打倒在地后，放↓↘→A>SC↓↘→↘↓↙←C，如果位置合适也可以让对手定住。这种方法一般都用在对手晕点之后。[RC：IORI BUG]



雅典娜的水晶BUG：这次要配合的角色是JOE，比起98配合BILLY要简单得多。在雅典娜放空中→↘↓↙←→↘↓↙←C/A后，JOE放↓↘→↓↘→C/A即可，但旋风要碰到雅典娜的水晶，穿过也可以打不到雅典娜的，之后雅典娜的水晶会乱飞回身体。雅典娜落地后马上再放一次→↘↓↙←→↘↓↙←C/A就可以自由行动了，过去对JOE使用投技就可以粘身（水晶不要打到JOE），在水晶消失的一霎那使用↓↘→B/D，就会随水晶一同消失。[RC雅典娜粘身，雅典娜消失]



WHIP ST MARY：两个人都在版边，WHIP先ST MARY，在MARY第二抓到对手的同时出C/D投技，不同的对手会有不同效果，可能被MARY打走，但WHIP还有动作。[RC：WHIP]



K.O后两人继续站立：我方为IORI，先将对手打到一个轻拳可以致死的地步，之后叫出ST（乱舞系容易成功）马上过去屑风（→↘↓↙←→A/C），如果成功，对手会在死后被屑风拉回来。[RC：K。O]



KULA VS CHOI的BUG：我方为KULA，对手限定为CHOI。首先KULA放ST出来，随后马上AB到对手身后使用近身C投，CHOI会被ST从冰块中打走。[RC：KULA BUG]

CLACK VS BAO的BUG：两人先站在一起，CLACK先放→↓↘B/D，之后BAO马上放↓↙←↓↙←B/D就会和BAO一起飞出屏幕，然后又落回地面。[RC：暂无]

VS BOSSBUG：我方角色不限，但ST要IORI。等到BOSS放用腿和拳乱打的那一招时，我方ST IORI，之后





BOSS会继续打空气，之时候不同的人物放不同的必杀，就会出现不同的现象，其中LEONA放←蓄→A最为有趣，





原本放出的球体会变成一个LEONA！然后又慢慢减小到无。[ALL RC：ZERO文件夹下]



KIM无限霸气脚



（以后简称879）：在前一期的EZ上已经详细讲述，所以这里为没有购买的朋友再次作简单讲解。

没有能量的情况下，在879后出凤凰脚的指令（可以简化为←→B/D），人物在闪一下白光可以自由行动，这样就可以打出C>879>凤凰脚取消僵持>前冲>C>879……的无限连技。如果在跑动中放879，随后用凤凰脚取消僵持，人物就会向对手滑过去，在此重复此指令就可打出无限，称为滑步879无限；如果在BCD后的状态下出滑步879，KIM可能定住不动。[RC：KIM定身]



taka. E-mail:taka@comicer.net



夏日之水上回光

不知道大家对夏日的回忆是什么，炎日、蝉声、阵雨后的彩虹还是河水湖面的粼光……

人的Flash Memory真的很敏感，微小的类似感觉往往都能勾起对过去的翩翩回想，一个词语如此，一段音乐亦同。暑假想必是每位学生朋友从开春如校始就从未间断的渴望吧，大家可以在杨柳阴下懒懒垂钓、可以在绿茵上挥汗淋漓，当然也可以躲在空调房同电脑里与Q友谈笑吵闹……时间渐去，在未来的某一天，今天的经历种种也会作为Flash闪过脑海吧。

游戏的金字塔尖的确光芒耀眼，但那毕竟只是有限的一部分，作为它们基垫的塔身部分也存在相当多含金量极高的游戏。《拾忆小苑》这个栏目就是为了尽可能挖掘这些游戏而存在，希望通过这些游戏能让大家重温昔日感动的同时，也更直接看到游戏逐步进化的历程。栏目刚刚诞生不久，今后还会有很多变化，在此也希望各位读者朋友给taka多提意见、建议（Mail：mashymre@21cn.com）。因为，这是属于我们大家共同的小苑^0^

赌神（Sogoro Quest）

推出时间：1991年 厂商：TECHNOS 机种：FC 游戏类型：TAB+RPG



这可是一个让人欲罢不能的游戏，展示的是一个胜负师世界。游戏中共有四位角色登场，分别是战士怀特、勇士特瓦弗、魔法使艾尔芙、盗贼哈尔艾尔夫。他们有着各自不同的特点，怀特和特瓦弗不会魔法，但是攻击力和防御力都比较强；艾尔芙和哈尔艾尔夫随着等级的上升会拥有许多攻防魔法，但是她们的攻击和防御能力却让人不放心。四位角色最终目的都是锻炼成为伟大的勇者并拯救赛兰多王国。

游戏中你的每一步行动以及每一步行动的效果都由你所滚出的骰子决定。在地图上泉水格可以增加30%的HP和MP（HP和MP的最大值是不受等级限制的，所以打Boss之前多祈祷能在此落脚吧），房屋、盾牌、武器标志格有可能会取得一些好的道具，而走在普通的格子上则要进行战斗。战斗时敌我双方要进行骰子对决，点数大的一方就可做出行动，双方骰子之间的差值则决定了行动的效果量（攻击时，差值越大对对方的攻击伤害就越大；如果选择回复，差值越大回复量也就越大），而骰子小的一方是没有行动权的。另外一种很刺激的情况就是，双方有可能出现骰子点数相同，这就需要继续投第二次进行比较（如果第二次还相同就进行第三次），而最后一次点数大者获得的行动效果将是这所以投掷数得总和，对Boss战如果能这样重创对方一定能令你成就感十足^0^，反之，后果可是不堪设想的……此时真是给人一种赌命的感觉啊。



大家在游戏中追求升级的同时，也一定也想给自己配置一身好装备吧，但是仅凭正常攻关中那微薄的收入实在很难让人满足。没关系，相信有很多朋友当年都已经知道有个秘技可以和国王赌钱以迅速获得金钱，对那些昂贵道具垂涎三尺的朋友不妨再试试吧，呵呵。

相关秘技：和国王赌钱 — 在游戏中，将光标移到参见国王的指令上（第一个选项），然后按住右键和选择键再连按几次A键，就可和国王赌钱了。

柯拉米世界2（Wai Wai World 2-SOS!!Paseri Jou）

推出时间：1991年 厂商：KONAMI 机种：FC 游戏类型：ACT



柯拉米明星大汇演，这绝对是此游戏的最大玩点。只要在游戏中得到“C”字样的道具，然后按“上+跳”，主角就可以选择化身为柯拉米的游戏明星了。大盗伍佑卫门的回力烟斗很搞笑、恶魔城里吸血鬼猎人西蒙的皮鞭也不再虎虎生风、魂斗罗酷哥比尔的冲锋枪发射的是糖果般的“豆豆”、还有月风魔的风魔剑也没有了锐气……这些在各自世界



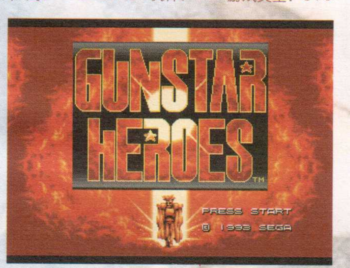
里Cool劲十足的主角，经过Q版化后的表现难免让人忍俊不禁。不过相信只要是对上述角色有所了解的朋友，在游戏过程中还是会不时涌现丝丝感动吧。除此外，就连游戏中的射击版面都很容易让人联想到《沙罗曼蛇》（敌方的移动、攻击方式都很像啊）。

记得以前这个游戏是从游戏店租来玩的，由于游戏难度不是很大，玩起来特轻松流畅，于是在一天时间内竟然将它打通了四次^0^……

相关秘技：主角半透明状态 – 在动作版面，当死掉一条命，角色乘飞船再次登场时会有短暂的半透明无敌时间，这时使其与墙壁等障碍物重合即可一直保持半透明状态。

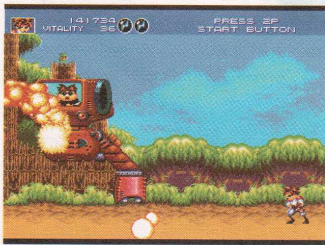
火枪英雄（Gunstar Heroes）

推出时间：1993年 厂商：TREASURE 机种：MD 游戏类型：STG



TREASURE的游戏都以火爆著称，最让人难忘的是它在次时代SS推出的游戏《守护英雄》、《幻影英雄》和《闪电银枪》（其中《守护英雄》的游戏ISO杂志上期曾于光盘中送出）。其实，在MD时代的TREASURE就已经制作了相当的经典游戏，《幽游白书-魔强统一战》和《火枪英雄》正是其中的代表。后者更是凭借漂亮的场景、丰富多彩的武器系统及新颖的动作要素获得多项日本游戏大奖，并且在相当长时间内受欢迎程度甚至压倒了S E G A 的招牌游戏《SONIC》。

游戏开始会有两种Action方式可供选择，二者各有长处，依个人习惯和技术选择吧。其中一种是可以移动中射击；另一种则是可以向八个方向射击。此外游戏中我们可以通过不同组合以获得多种武器，各种武器有着各异的射击属性。弹道、爆炸、蜂拥而至的敌人……交织成满天花雨般的场面使人兴奋满点。另外，游戏还给主角设计了许多诸如铲腿、摔投、翻滚等动作。当敌人近身时按射击键就可以把他扔出去，这可是带有攻击判定的，而且在摔投的瞬间主角更是拥有无敌时间啊。



相关秘技：复数道具获得 – 当子弹或加血的飞行器飞过时，用跳跃连击的方式对其进行攻击，就可以击落最多四个子弹或血（红心）。

幽游白书（YuuYuu Hakusho）

推出时间：1993年 厂商：NAMCO 机种：SFC 游戏类型：SLG



《幽游白书》是一个动漫题材改游戏成功的例子。这款游戏虽然主题是格斗，但是却和传统的格斗游戏有很大的不同，因为它采用的是经典SLG的那种回合制战斗方式（鉴于这种操作方式的复杂性，下面特别给大家具体介绍一下）。

玩家必须顾及两个能量槽，分别是“技”和“灵”，当然这两个能量槽也附加着不同的能力。“技”是用来提升自身战斗力、补血，或者抑制敌人某种能力，以让自己处于有利位置；而“灵”则是用来攻击对方，将对手打倒的。游戏的操作也很特别，分别用上或者下切换“灵”和“技”的使用，ABXY分别对应的是四种不同的招式，“灵”加“技”，每个人总共有八招。招式的威力用气槽表示，也就是按上或者下的时间越长，威力、命中率也就越高。两个战斗槽的补充是靠攻击对手来实现的。每回合电脑都会给出这回合双方要争夺的魂，有时还有奖品，谁击中了对方，谁就能得到，相反，输的一方就什么也得不到。因此，游戏中每一招都至关重要，稍微不慎就会满盘皆输。

游戏的剧情模式是以干掉“黑眼镜”（飞影对户愚吕弟的称呼）为一段落。登场人物中，桑原、酒鬼、武威和幻海都有特殊招式反射对方飞行道具，当然这些反射对付招式的“灵”击术也都是忠实原作的，比如桑原的就是“首位打者剑”，幻海就是“灵光镜反冲”等等。而且游戏还有很多隐藏要素，完成之后，当然也能按照原漫画内容出现相应的场面，其中“黑龙斗衣”就是靠被反射回的“黑龙波”吸收而来。至于游戏中其他人物的相应隐藏技，就不挨个说了，大家自己去发掘吧。



Master Z. E-mail:master_zou@hotmail.com



骨灰经典——

大家好！最近天气开始逐渐变热了，各位要多多注意防暑降温啊！在这篇文章刊登出来的时候，想必各位都已经放假了吧！届时估计各位已经是同时抱着那些新游戏玩得不亦乐乎吧？可能还有些骨灰级的玩家又把N百年前的经典游戏翻出来再次体验当年的那种感动吧？呵呵，那么在下这此也追随潮流介绍一个经典骨灰级游戏——《大航海时代》。



大海是人类的母亲，自古以来有众多的探险家、商人、海盗、军人在大海上演绎了无数可歌可泣的故事。海洋至今仍是无数热血男儿所憧憬的世界，向往的地方。但是并非所有人都能够驾船扬帆得尝所愿，所以光荣公司《大航海时代》这个系列游戏的推出让我们有机会纵横四海。

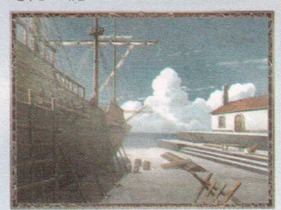
《大航海时代》这个系列的游戏可以说是家喻户晓，从它诞生的那天起就吸引了许多策略模拟类玩家的眼球。它以征服七海为主题，可以说是游戏进化史上的一个里程碑！

记得第一期的时候在下曾经提供过《大航海时代2特别版》的原声CD集，从那之后在下接到了不少GAME FANS的来信要求接着提供"《大航海时代》系列"的原声CD集。今次，借着各位放假解放之喜，在下为各位提供了许多人梦寐以求的"《大航海时代》系列"的原祖开山之作——初代《大航海时代》的原声CD集。

《大航海时代》这个游戏讲述了一位生长在葡萄牙一个航海世家的少年从小就立志成为一名伟大的航海家，但是他的父亲则非常反对他涉足航海，不希望他继承自己的职业去海上冒险。一个突如其来的恶耗改变了这位年轻人的命运：他父亲的船队在从印度返回葡萄牙的途中遇到了风暴，船队被彻底毁灭，只剩下大夫一个人侥幸生存了下来。为了完成父亲生前没有完成的愿望，他与大夫一起踏上了通往亚洲的海上历程。

本作的音乐与游戏本身一样是非常非常的经典。本游戏的曲风多变但不失高雅，并且把音乐要表达的含意，完完全全地展现给大家。负责本游戏音乐创作的人正是有着"音乐女神"称号的菅野洋子（菅野よう子）小姐。在下也在很早以前就对她做过详细介绍，所以这里就不再多说了。那么切入正题，让在下就来简单介绍一下这张《大航海时代》CD里面的部分音乐。

本张CD共由十一首曲子组成，并全部由菅野洋子小姐一人创作。其中"PRINCESSCHRIS"这首曲子的作词和演唱者为Keiko，而"ENDING SEVEN SEAS"作词是：霜月智 子，演唱为：佐野久美。本张CD在1990年5月25日首次对外发卖，而一正式面市就被游戏音乐发烧友和洋子迷们抢购一空。其受欢迎的程度可见一斑……



首先让我们听听本游戏的"OPENING~果てしなき航海~"。这首曲子可以说是代表了《大航海》这个故事的开始。同时，它也代表了一个让无数玩家如痴如醉的经典航海系列游戏的序幕已经拉开，给人一种充满了男子阳刚之气的感觉。曲风雄壮富有气势，仿佛象征着玩家所扮演的主角立志要征服七大洋的愿望，正要扬帆远航。

CD中的第三首曲子"中世纪的回响"（中世のこだま），原本是游戏片头对游戏的故事背景加以介绍，并同时叙述欧洲中世纪航海成就时所使用的背景配乐。所以这首曲子旋律轻松，委婉悠扬。本曲以双簧管清脆的声音开头，之后迅速引入了以圆号为主的管弦乐器，中间配上长笛的协奏，这使得本曲变成了地地道道的

Master_Z. E-mail:master_zou@hotmail.c

大航海時代





文：Masterz

具有欧洲古典轻音乐风格的曲子。

第二首“A SEIREN SONG”（セイレンの歌）完全是以清唱贯穿始终，并借用了西方唱诗班的一些优势并略加修改形成了本曲独有的特色。但令人遗憾的是……这首曲子的歌词大部分是日文的，听日文版的唱词总是感觉怪怪的，而其中的几句鸟语则根本听不懂……

“海贼的交响曲”（海　のシンフォニ　）也是本游戏中相当有特点的一首曲子，这首曲子是在航海中与对手交战时采用的背景配乐。音乐开篇速度略快，表现一种准备与敌人展开一场激战的力量与勇气。之后速度与节奏达到了高潮，象征着两军对垒的紧张程度已经达到了极点，很可能战斗会一触即发似的。后半部分的曲速逐渐变慢，乐器则改成了中提琴和钢琴两种，并且给人一种哀愁与忧伤，这可能就是代表战斗结束后战场上那种凄凉吧。结尾的时候则一反刚才缓慢、悲伤的曲调并改成了欢快的节奏，仿佛象征着大战之后战士们欢庆胜利清点战利品时的那种兴奋与自豪的心情。



另外，本ＣＤ中的第六首“神秘の王　”也是在下非常喜欢的一首曲子。本曲完全把国王权利与王国庄严表达了出来，给人一种高贵不可侵犯的感觉。再来说一下本曲中的主要乐器管风琴，管风琴的音色优美、神秘且悠扬，本身就象征着一种神圣的不可侵犯的绝对权威，而且风琴经常会在教会和王宫这类地点中（其它动画和游戏中更是经常出现，如巴鲁顿的中央教池那段ＢＧＭ就是完全以管风琴演奏的）出现，所以用风琴来演奏这首神秘的王　再合适不过了。

“THE CARD MASTER”（ザ・カード・マスター）这首曲子是酒馆中的背景配乐，由萨克斯、贝斯和钢琴这三种乐器共同演奏而成，是标准的酒吧配乐。在烂漫的曲风中略带有一丝缥缈的虚幻，听本曲的同时就仿佛看见主角独自一人在酒吧中潇洒独饮一般，完全给人一种身临其境的感觉。





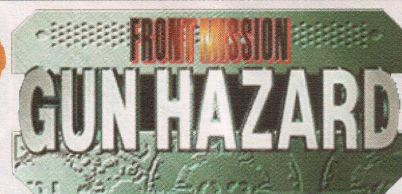
回头纵观整个游戏的配乐，风格多变但不失风雅，它使整个游戏升华到另一种高度，或者说它把游戏变成了一种艺术。菅野洋子小姐的实力果然是不容忽视的，可见“音乐女神”这个称号并非浪得虚名，而是菅野小姐实力的体现（呵呵果然是菅野最高！）。希望各位喜欢在下准备的ＣＤ，那么我们下次再见！祝各位听得开心！

《大航海时代》原声ＣＤ目录：

1.OPENING
2.A SEIREN SONG
3.ECHOES OF THE MIDDLE AGES
4.PORTUGAL
5.OLIVE WIND
6.THE PALACE
7.A SYMPHONY OF PIRATES
8.PRINCESS CHRIS
9.THE CARD MASTER
10.SOUTHERN TWILIGHT~DANCE ON THE CAPE OF GOOD HOPE
11.ENDING　SEVEN SEAS

COTOLO E-mail:cotolo@comicer.net

前线任务外传



图／文：一只

——枪之危机 心得

◆ 己方篇 ◆

由于游戏从头到尾都是由主角完成的，理所当然要培养好主角，其实也谈不上培养啦，反正一直玩他，经验值不会少。

虽然主角级数的提升会让HP增加（+30／LEVEL），增加的HP会直接加到机体和人物上，而且级数关系到能使用武器和装备的强度，但是，还是没有必要练级。首先是那30点HP不太够看……其次是就算主角很早就能使用高等级武器和装备，得不到也是白搭，所以，顺其自然。个人建议机体装备（也就是那些装甲，飞行器，盾牌，和加速装置）如果有比自己好的买，自己又能用的话，还是不要舍不得那几个钱，因为这些东西都是直接影响机体的性能，越早买就越能提高操作感，而且早点买到，用到以后熟练度自然升了上来，比以后买实惠得多。

▲5级的装甲，越早买到越好。百分数代表熟练度，！代表自己目前没有的道具。

关于主武器方面，有好的就买，偶喜欢用霰弹枪，强得离谱，不过这些主要取决于个人爱好。还有一种买不到的武器，攻击力比霰弹枪高，但射速慢，而且一次只有一发导弹，没有霰弹枪5颗子弹同时命中敌人的攻击总和高，而且要到倒数几关才能拿到5级的，所以不建议用。特殊武器建议用REP，就是那个修复力场，能加HP，很实用（偶打最终BOSS时没找到5级的装甲，就穿了4级的装甲，4个槽全是REP5，一共可以加20次HP，基本是20个全回复），不过不遇到强敌这样根本没必要，平时捡自己喜欢的用就行。

▲REP的能力，MG是弹夹数，TM为持续时间，HP是每秒可以恢复的HP数。这个是120%熟练度的REP-5，很强~

主角自己的装备一定要好，很多地方机器人到不了只有靠主角自己去捡东西。即使装备不错也指不定会死，如果不强就死定了……

恢复物品随身带。不过偶一般都用修复力场，路上捡的那些自动照准，回避装置买不到的，效果不错，但我从来不用，一是舍不得，二是觉着没必要。

弹药需看你特殊武器种类而定，不过修理材料倒是要经常注意。

关于同伴，老实说偶不喜欢用同伴，主要是不方便去保护，而且也不强。所以偶一开始就把那个炮击援护的挂在那里，反正不在战场上就死不了，死不了就可以得经验值（注意，是得而不是分哦），也就是说有没有同伴主角得的经验都不变，所以，不得白不得。到了后期那个拿盾牌的挺不错的，也是因为很难死，又可以挡子弹，所以比较实用。不过，如果它的盾牌没能量了就趁早把它踢回去吧，没盾牌这家伙死得贼快。其他的同伴偶感觉都是鸡肋……


▲这个盾牌机器人是很好用的伙伴，而且有个BOSS还必须带它才能打过去。

◆ 敌方篇 ◆


▲敌人的跟踪导弹飞来，此时最好用盾牌防御，以免得不偿失。

每个敌人的攻击和行动方式很容易就能摸透，要善加利用盾牌，能让你减轻很多伤害，其实这都是关系到个人操作水平的问题了，也不好多说，总的来说，自己找找感觉吧。



还有，只有把敌人打爆才有钱和经验值哦，尽量不要让那些被打得半死的跑了，虽然没多大损失，但是气不过……

有些BOSS只能打1次，而有的BOSS可以反复打，BOSS钱和经验都多，要练级就找这些冤大头。

游戏中经常会遇到看不到HP的BOSS，遇到这些家伙只要给他们一定的伤害，他们就会逃走~

和敌人对撞虽然会减自己的HP，但可以冲出重围，要善加利用。

不要小看那些没坐机器人的小兵，他们的攻击力不比机器人低……有些BOSS可能让人很头疼，这时先静下心来，展开盾牌，努力寻找敌人的空挡，还有的敌人站在地上打十分强大，但如果飞起来打的话，可能会简单很多。


▲距离太近打爆敌人就会伤及自己。

不要和敌人站太近，这样打爆敌人也会爆到自己，游戏前期可能算不上大的伤害，可后期的爆炸……很恐怖的说…………



◆ 其它篇 ◆

游戏中钱不会太少，当然如果你奢侈无度又是另外一回事了。不过还是有些时候会出现缺钱的问题，这时就要想办法赚钱了，正如前面所介绍，找那些可以反复打的BOSS。

建议几个地方，中后期的这里（シビルスカ）：这里打一次大约有5万左右，在当时已经很赚了。后期的这里（マチュピチュ）：打一次有10万或15万不等，这个地方偶推荐，一般偶一分钟可以打一遍。

由于并不是所有的装备和武器都能买到，特别是某些5级的，所以要想收集齐全就势必要在每个任务中探索，而探索中免不了要下机器人，这样就必定增加了危险性。所以偶之前建议一定要买好的人物装备给主角，要不然，会欲哭无泪的（偶就因为有次没好装备，被和偶同样没坐机器人的小兵活活撞死，现在想起来还觉着气，凭啥他可以撞死偶，偶撞不死他，哭啊~）


▲很多地方机器人不能到达，就必须驾驶员自己出来，这时驾驶员的装备就极其重要了。

武器和装备的熟练度上限是120%，而不是100%。100%以后看上去是满了，但只要你继续用就可以练到120%。很多东西练之前和练之后差很多，要自己把握好。







GBA 恶魔城三作比较

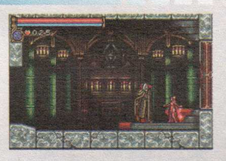
图／文：ASTAROTH

从1986年MSX上的《恶魔城Dracula》到2003年GBA上的《恶魔城－晓月的圆舞曲》17年间已经出过18部作品，平均一年一部。99年以前的作品已有MONSTER先生大作《恶魔城－时之回想曲》详细介绍，在下的这篇小文就权当作“《恶魔城》系列”补完的继貂之作罢（^_^）。



一、剧情：

《月轮》——1830年，Dracula伯爵在卡密拉的祈祷下再次复活了（在小说《卡密拉》中她自称卡密拉是一个通过欺骗接近少女们并专吸处女之血的女性吸血鬼），在她准备为Dracula伯爵举行“恢复全部力量仪式”前，吸血鬼猎人（Vampire Killer）莫利斯带着儿子修和徒弟内森前来阻止。无奈莫利斯年老，修和内森又没啥经验，被伯爵大人只一招就打入了地下墓地，老头子莫利斯也被Dracula伯爵捉去做祭品了，掉落在地下墓地的修命令内森出城，独自一人去救父亲了。内森也不示弱跟了上去，由此我们在恶魔城中的伟大历险又再度展开。







不知是不是受了《月下》的影响，本应是正面人物的“大师兄”修摇身一变成了倒数第二个Boss，且非常之强。不同于《月下》的是修不是受控于邪恶的魔法，而是受控于自己对内森的忌妒。Dracula也说过：“只要人类的心里还有阴暗的一面，……失。





和Dracula，救出了师父。而修本人也意识到了自己的狭隘，并在结局中与森内达成了谅解，也算是个大团圆结局罢。

《白夜协奏曲》——1842年，在被理查德·贝尔蒙特封引了五十年后，恶魔城又再次出现在了人间。主角祖斯特的朋友马克西姆在外出行两年后回乡时失去很多记忆，于此同时，二人从小的玩伴少女丽蒂也失踪了。根据马克西姆残缺不全的记忆，二人追入了恶魔城。在入城口，因意外祖斯特与马克西姆开始分头行动，而在城中两人再相见时马克西姆又不时对祖斯特恶语相向，祖斯特十分不解，并决定追查到底……





这回的配角马克西姆也没有逃出变为反派的悲哀命运，和内森的“大师兄”修一样摇身变成了倒数第二个BOSS，而且比修还强。攻击力高，出刀快，会分身，副武器攻击范围大，还有几近全屏的全身无敌必杀，甚至强过了最终Boss Dracula伯爵本人。在Bad End和Normal End中都死掉了，悲惨啊^_^，不过在Good End中祖斯特打败了Dracula，救出了马克西姆和丽蒂，标准的大团圆结局（值得一提的是如果在Game中集齐了所有家具，







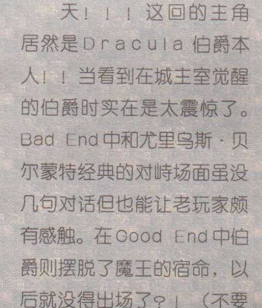
在Good End中丽蒂会把头靠在祖斯特身上，反之则不会）

《晓月圆舞曲》——2035年，在日全蚀的那天，主角来须苍真和幼时的好友白马弥那相约去白马神社看日蚀，当苍真快穿过神社前的鸟居时失去了意识。醒来时苍真发现自己就在城中，这时一个自称有角幻也的黑衣人出现告诉他这是Dracula古城（是Alucard大人啊\(^_^)/，在欧洲传说中吸血鬼们都以自己的名字为傲，即使在化名时也只是对自己的本名略做改动，这里的Alucard和Dracula是这样，上面说过的卡密拉也是如此），并在苍真吸掉一个有翼骷髅的魂后说他有吸魂的能力，能吸收怪物的魂为己用，如果想回地面的话就要去城主室，苍真只好开始了自己的魔城之旅。











天！！！这回的主角居然是Dracula伯爵本人！！当看到在城主室觉醒的伯爵时实在是太震惊了。Bad End中和尤里乌斯·贝尔蒙特经典的对峙场面虽没几句对话但也能让老玩家颇有感触。在Good End中伯爵则摆脱了魔王的宿命，以后就没得出场了？！（不要啊>_<，伯爵父子可是偶在“《恶魔城》系列”人物中的最爱啊T_T）唯独这部，偶不要大团圆啊555伯爵命~~

二、人物：

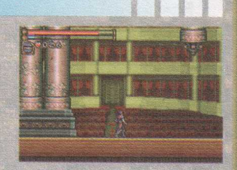


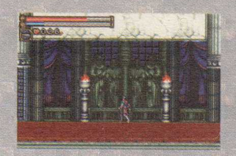
这三作的主角都不是正统的贝尔蒙特家族成员，内森连贝尔蒙特的姓都没有，祖斯特也只是旁系而已，都不是什么重要的名人（祖斯特的一头白发当年招了不少人来YY）。倒是《晓月的圆舞曲》里的苍真，也就是Dracula伯爵本人还有点看头。可这回的Dracula完全没有了过去的“穿刺伯爵”的狂傲了，面得真想让人好好874他一顿。一点风骨都没有，真是糟踏了伯爵在《月下》树立的虽对其他人冷酷无情，但对心爱的人念念不忘，一心一意为心上人的惨死复仇那种有血有肉有情有义的孤傲形象。真不知Konami的剧本是怎么做的，先在《月下》里说“Dracula为了唯一的爱人（Lisa）变为吸血鬼报负人类，这又冒出个叫白马弥那（Mina Seward）的前妻-_-”（且如果说Dracula是在Lisa死后才变为吸血鬼的话那么Lisa死前生下的Alucard就不是吸血鬼……李论啊-_-b）



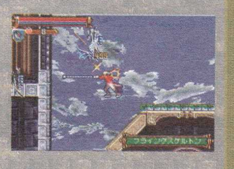
三、画面：

《月轮》——画面风格和气氛最接近老一辈的《恶魔城》。装饰大气、大巧不工，偶有非常精细之处更成为画龙点睛之笔，真正做到了粗中有细。质朴中透着华丽，华丽中韵含着质朴。但画面在GBA上来看的确是暗得过份了，现在想起当年在被窝里打着手电玩着炒到200￥的D版（还是大卡，偶一直留到现在的说）寒一个，无语了，活受罪啊-_-（在这点来看还是EMU好）……





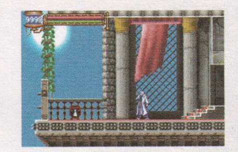
《白夜协奏曲》——可以称得上是GBA《恶魔城》里最强的画面了，吸收了《月轮》画面过暗的教训，亮度绝佳（偶的双眼啊，你们可以瞑目了）。礼拜堂里气势十足的流云，水晶长廊里晶莹剔透的水晶，里城血红色的天空，这是绝不逊于《月下》的美景啊（当然是站在GBA的角度来看），可以说在GBA上《白夜协奏曲》把恶魔城的华丽做了最好的诠





释！





《晓月圆舞曲》 – 没有《月轮》反朴，没有《白夜协奏曲》华丽，但在GBA的众多A·RPG和ACT中也绝对是上上之作，单是场景的复杂程度就不是《Rockman》之类的ACT所能比拟的，充满了中世纪底韵的多彩装饰就更不是《银河战士》之类的科幻A·RPG能有的了。

四、BGM：

恶魔城的又一大靓点！甚至有很多朋友是听了BGM之后才开始找游戏来玩的！（以《月下》和《血轮》为最！）

《月轮》 – 啥也不说了，《月轮》里虽并无原创，但用的却都是历代最经典的BGM！当偶操纵着森内走在展望阁时，听着熟悉的“Vampire Killer”时，恍若回到了小学时和表哥“车轮大战”打穿FC一代时那无忧无虑的天真岁月。相信这是每个从小玩《恶魔城》长大的玩家都能找到的感受。

《白夜协奏曲》 – 恶魔城史上最遭人非议的BGM。倒不是“人妖作曲”Mena的曲子难听，而是它们实在不适合用在《恶魔城》里。古典的城楼配上“人妖大人”如此“现代”的BGM，就好像一个西装西裤的人脚上蹬着三紧鞋（南方的朋友可能没见过，这是一种用黑布缝的鞋，要多土有多土）一样别扭。

《晓月圆舞曲》 – 由负责过《月下》BGM的金牌作曲山根大叔再次担纲制作，这个名声就是《晓月》BGM的质量保障，事实也证明了某大人的作曲功力也的确不是盖的，发售前在官方网站上放出的三首混音版的BGM（宿命の十字架（クルス），黒き魂へのレクイエム，月に憑かれし聖架。分别是荒城的回廊，礼拜堂和恶魔城最上部的混音版BGM）也是没话说。强就一个字，但可能是GBA机能所限害，没能达到《月下》或《血轮》的境界。

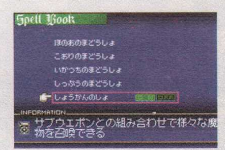
五、系统：

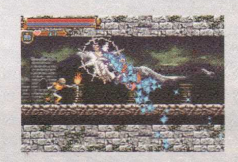
三个作品各有各的特点。



《月轮》 – 鞭子＋卡片系统＋副武器＋魔导器。不同的卡片组和能使出枪、剑、放出、召唤、隐身、变身等魔法，魔法数虽多，可实用性有限。

通关后有隐藏模式共四个，每次要用新得到的隐藏模式通关才能得到下一个隐藏模式，大大增加了游戏性和耐玩度。





《白夜协奏曲》 – 鞭子（可更换）＋魔道书系统＋副武器＋魔导器。鞭子能换没错，可再换也还是鞭子。不同的魔道书＋副武器可放出多种包括攻击、放出、召唤、回复等魔法，可还是缺乏实用性。

通关后有音乐欣赏、隐藏人物和Boss Rush。隐藏人物的地图完成率不能达到200%。Boss Rush也能使用隐藏人物，但主角不能使用魔法。



《晓月圆舞曲》 – 多种武器＋魂系统。个人认为是GBA《恶魔城》里最强的系统。首先是武器种类多，几乎完全模拟了《月下》的武器系统，拳、剑、枪、锤，更有甚者——还没从石头里拔出来的石中剑，再加上死神的镰刀、手枪、阳电子炮，爽就一个字！魂则是融合了魔法、魔导器、副武器的新系统，有当魔法用的红魂，有





COTOLO. E-mail:cotolo@comicer.net

特别用途如变身的蓝魂，有加强自身能力的黄魂，还有完全替代了魔导器的白魂。使用方便创意强，不愧为最新最强的系统。



通关后有音乐欣赏、隐藏人物和Boss Rush。隐藏人物的地图完成率正常不能达到100%。Boss Rush也能使用隐藏人物，主角在Boss Rush里可以更换武器和魂。“《恶魔城》系列”里最成熟的Boss Rush。

六、出城：

自PS版的《月下》以来，出城已经成为了《恶魔城》Fans在每作的必修课。所谓的出城，也就是千方百计地利用各种Bug和某些“歪门邪道”的手段（^_^）来达到让好不容易进入城内的游戏角色溜到城外边的目的。出城后不只可以看到奇异的“美景”（应该还有人记得《月下》礼拜堂外孤灯和钟楼外的浮空石条罢^0^）。PS/SS上的《月下》还可以大幅增加完成度。GBA上的《白夜协奏曲》和《晓月的圆舞曲》更是可以通过出城后直接跳到其它的场景（因为在卡带里所有的常景都是相连的）来达到最速通关。最低完成率通关等。闲话少说，这就开始我们的出城之旅罢！

首先介绍的是BUG出城法：

《月轮》 — 这是“《恶魔城》系列”在GBA上最早的一作，有很多人都是因为等不急而用奇慢的DOS下的GBA模拟器打穿的。本作也是GBA上三作中出城处最少的一作，只有可怜的一处T_T 同时也是出城法最简单的：

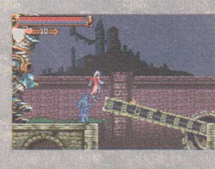


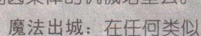
在保管库中某个有数只黑熊的长廊里，在画红圈的地方用跳或（上+R）的大跳就出去了（简单罢^_^），但出城后不会加完成率。



《白夜协奏曲》 — GBA上第二作，最强画面与最衰BGM的完美结晶-_-b。本作没有能让人出城的Bug，却有一个让人顺移和一个能让魔法出城的方法。

瞬移：在快进门的入城口处，故意被机器人踩到，利用被踩的受创僵直躲过强制上桥，这样就会被收起的桥压到因果律的机械塔里去。





魔法出城：在任何类似的地方一段跳，让角色的头贴在天花板上，然后放出（火魔道书＋圣水）的魔法，火球就会被挤出天花板。

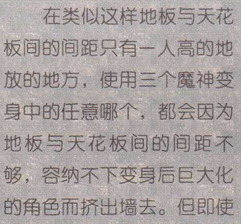




《晓月圆舞曲》 — 被认为是GBA上最强的《恶魔城》作品，殿堂入选。多彩的武器（阳电子炮啊>_<）、魂系统的引入、更加成熟的Boss Rush，绝不负最强之名。



在类似这样地板与天花板间的间距只有一人高的地放的地方，使用三个魔神变身中的任意哪个，都会因为地板与天花板间的间距不够，容纳不下变身后巨大化的角色而挤出墙去。但即使用了这个方法也只能出5~6个地方，比起当年《月下》万能的500心出城法就太逊色了。

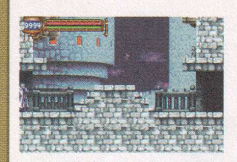




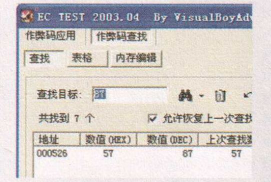
接下来要介绍的就是段本文的重点——随心所欲地修改出城法：

原理：修改法其实很简单，就是找出人物的横、纵坐标。横、纵坐标各占一个地址。X轴数值为1-255，越小越向左，越大越向右；Y轴数值也为1-255，越小越向下，越大越向上。知道了原理，我们就可以开始动手了。因为方法相同，我们就以《晓月圆舞曲》为例来进行修改。

首先是测横坐标。刚一出门（请务必选则门前平坦



的地方），尽量靠近门（横坐标的数值一定非常小，不是2就是3），这时用修改器查2或3，然后再让游戏角色向前走一些，不用太多，半个身位就可以了，然后再用模糊查找中的增加命令来接着查找，查完后如果剩下不只一个地址就再让游戏角色向前走一些，然后再用增加命令来接着查，直到只剩下一个地址为止。这个地址就是角色站位的横坐标（由于最初的坐标是目测来的，测错的可能性较大，如果一次不中请多试几次）。



Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
000004B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004C0	00	00	00	00	00	80	FF	FF	EE	1A	00	00	10	00	00	00
000004D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004E0	00	00	00	00	3D	A2	01	08	F1	05	02	08	FF	16	00	00
000004F0	00	2D	00	00	00	00	10	08	00	00	00	00	24	F8	0D	08
00000500	00	00	00	00	FF	00	2C	18	00	00	00	00	00	FF	00	00
00000510	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000520	00	00	00	00	F0	0F	03	00	00	00	6F	00	00	00	00	00
00000530	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	03	00	03
00000540	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	D0	BF	1E	08
00000550	09	00	03	07	01	01	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000560	51	03	02	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000570	FE	FE	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000580	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

查到了横坐标后就是查纵坐标了。先在内存查看里输入横坐标的地址，查看，并记一下周围地址的大概数值（实在记不下来的就截张图来对比），然后原地按跳，待角色落地前暂停或调出地图，接着回到内存查看里，观察横坐标的地址附近哪个数值有变化，并把那个变了的数值锁定，再回到游戏里看看——如果游戏角色在不停的上浮。恭喜你，你找到游戏角色的纵坐标了。



Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
000004B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000004C0	00	00	00	00	00	80	FF	FF	62	1D	00	00	10	00	00	00
000004D0	00	00	00	00	00	00	00	00	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	00	00	00
000004E0	00	00	00	00	3D	A2	01	08	F1	05	02	08	FF	[illegible]	[illegible]	[illegible]
000004F0	00	1A	00	00	02	10	00	00	10	00	00	00	0C	32	01	02
00000500	00	00	00	00	FF	00	A0	1D	00	00	00	00	00	FF	00	00
00000510	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	12	00	00	00	00
00000520	00	00	00	00	F0	0F	03	00	00	5A	6F	00	00	00	00	00
00000530	00	48	00	00	00	00	00	00	00	F8	FF	FF	00	02	00	03
00000540	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	12	00	00	DC	C0	1E	08
00000550	08	0C	00	01	01	01	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000560	51	03	02	08	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000570	FE	FE	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000580	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000590	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

地址找到了接下来就是分配数值了，上面说过“X轴数值为1-255，越小越向左，越大越向右；Y轴数值也为1-255，越小越向下，越大越向上”所以想要穿过身体左面的墙就把横坐标的数值改小，想要穿过身体右面的墙就把横坐标的数值改大，纵坐标同理。

可是数值改大了还是有问题，锁上之后角色会不停的快速向你选定的方向平移，很难控制。地址不会变，原因当然出在数值上。以横坐标为例，地址上的数值是把



画面横向等分为1~255这255个点，你所选的数值正是游戏角色在横坐标站的那个点。如果你选得过大或过小，游戏角色就会一下平移到数值对应的版边，而游戏的卷轴又是以游戏角色为中心的，画面又会马上跟随游戏角色而去，因为你锁住了角色站位的横坐标，角色又会一下平移到数值对应的版边，如此反复，直到角色移到卷轴的尽头才会停下来。所以要穿在卷轴的尽头的墙时才会出把数值改得很大或很小，而平时穿一些不在卷轴的尽头的墙时就要把数值的大小改得适中一些。如向左偏移两个身位就把数值改为46（16进制数换成10进制的为70），向右偏移两个身位就把数值改为b4（换成10进制的为180），如图都是只向前移了两个身位后挤上去的。这样在偏移中每次移动的距离就比较小，可以让你来得及在穿过墙后马上暂停解锁，而不至于让角色快速移到别的地方去。



写到了出城就不能不写写地图和地图完成率，GBA上《恶魔城》出城后都不能增加完成率，但我们可通过修改来达到目的。还是以《晓月》为例（因为《晓月》的地图修改最BT）：

《晓月》地图上的每一小条都是由8个地址组成的，前4个是灰色地图（二周目时没走过的颜色），后4个是亮蓝色地图（走过的颜色）。先把后4个地址改为00，00，00，00本来走过的亮蓝色地图就变成了二周目时没走过的灰色地图。再把前4个地址改为00，00，00，00本来变成灰色的地图也不见了，而把0000B0到000370之间的数值都改为FF完成率则会达到300%以上。

以下是附带的一些修改小技巧：

有些“环保主义者”不喜欢杀死某些只有一个的Boss，可不杀它们又阻碍剧情发展和地图拓展。偶这里也有个让死掉的Boss都活过来的方法。还是以《晓月》为例：

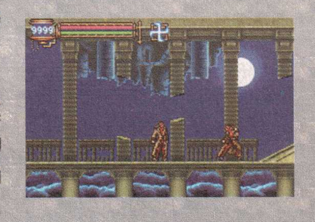
Boss的生死只有两个地址控制着——00037E和00037F（VBA金手指里的是地址0200037E和0200037F），这两个地址以不同的数字组合来记录Boss的生死，如第一个Boss半身骷髅死后记为00037E，00和00037F，08我们的目的是让死掉的Boss活过来，所以只要改为00037E，00和00037F，00



所有被打死的Boss就会活过来了（这就是把Boss复活后从反方向进入的截图）。接下来让我们再次开始血腥的屠城罢^_^。

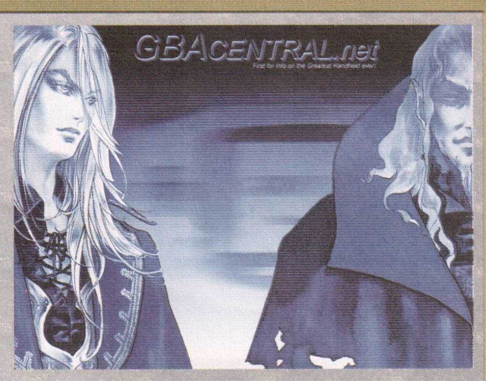


有人玩《晓月》时用尤里乌斯进不了黑雾之门，修改器也可以圆满解决。黑雾之门的开关是也是由00037e控制的，只要把它暂时改为00037e，81和00037F，00黑雾之门就会打开了（尤里乌斯VS尤里乌斯啊）。



本期光盘里还附有上以上修改的CHT，实在改不明白的玩友就用CHT吧。





以上所有修改使用的修改器都是E Z 产的EMUCHEAT，不过任何的16进制修改器都行，改法没什么不同。用VBA的朋友可以直接在VBA自带的金手指里改。例如在VBA的金手指里角色的横坐标地址为02000526，纵坐标地址为0200052A（去掉开头的02就是EC的坐标地址）。有的朋友是在GBA的卡带上玩的，也想改。没问题，GBA是有硬件金手指的。首推的品牌是SAGAME，它的好处是金手指码和VBA是完全一样的且使用简便，但这个公司产品更新换代的速度非常的快（好像出到第四代了罢），且新产品一上市就马上停止对旧产品提供新游戏开机码（没开机码的话SAGAME就不会执行金手指码），所以请有意购买的玩友在购买前要慎重考虑（偶就是前车之鉴，被骗了150￥啊T_T）。



秀出你的个性

GBA大变脸行动



文：电子DIY工作小组

GBA也好，GBA SP也好，再漂亮的东西，如果天天看，很快就没有了新鲜感。所以我决定让我的GBA和GBA SP变变脸，变的酷一些，变出天下独一无二的风格。仔细想来，这个计划分为两部分，一个是GBA的眼睛（电源指示灯），一个是GBA的外壳（外观颜色）。



GBA的电源指示灯分为两种颜色，电力充足时，指示灯为绿色；电力不足时，指示灯为红色。一般的电器产品大都如此。不过现在可不流行绿色了，流行的是蓝色，连手机的背光，也基本是蓝色的天下了。如此看来，GBA的电源指示灯略显俗气了。所以，我决定要把它改一改。



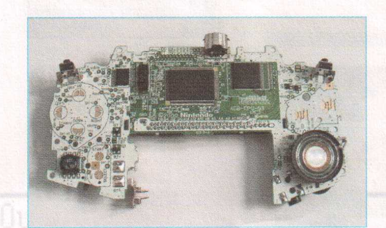
GBA的电源指示灯是两个发光二极管，所以我们只要把发光二极管换成其他颜色就可以改变它的颜色了。这一改造需要拆开GBA才能完成。要拆开GBA并不困难，不过你会因此而失去保修，所以你如果不象我这样是一个狂热分子的话，就请三思：）。要拆开GBA，你需要准备两把螺丝刀，一个刀头是三菱形的，一个刀头是十字形的。

把GBA翻过来，你可以看到有6个螺丝，这需要用到三菱形的螺丝刀。拆掉这6个螺丝，别以为就能打开了，去掉电池后盖，你会发现这里还有一个螺丝，这需要用十字形的螺丝刀。这时你才可以把GBA的前后盖

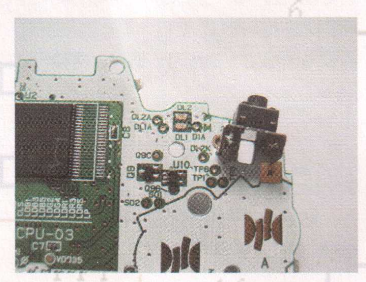


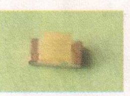


分离开来了。

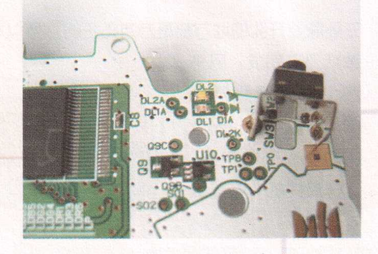


从电路板的正面看，指示灯位于右上的位置。如图所示，就是两个贴片封装的发光二极管。上面那个是绿色的发光二极管，下面的那个是红色的发光二极管。我们可以根据自己的喜好来随意更换他们，以达到自己需要的效果。目前市面上的发光二极管有红色、绿色、黄色、蓝色、紫色、白色等。因为红色作为弱电指示是一种习惯，所以就不改了，这次就把绿色的发光二极管用蓝色的发光二极管来代替吧。这种发光二极管的型号为1208，你可到电子市场购买你喜欢的颜色的同型号发光二极管。





更换需要用到的工具是电烙铁，当然如果有热风枪就更容易了。首先拆下上面那个发光二极管，然后把焊盘上的锡整平，然后需要把新买的二极管焊上，二极管是有极性的，这需要特别注意，如果焊接反了，发光二极管是不会亮的。发光二极管的极性很容易判别，把万用表置于二极管档，然后用红表笔和黑表笔分别接发光二极管的两侧，看发光二极管是否点亮，如果点亮，则说明红表笔那一端是正极，黑表笔那一端是负极。如果发光二极管不亮，则恰好相反，红表笔是负极，黑表笔是正极。在电路板上，我们可以看到，在原先的发光二极管的旁边印有一个二极管的符号，它很清楚标明了左边是正极，



右边是负极，因此我们按照这个指示把新买的发光二极管放到正确的位置上，用电烙铁焊接好即可。

当确认焊接没有问题后，我们就可以把GBA重新组装起来了。安装完毕后，打开GBA的电源开关，你会看到，GBA的电源指示灯已经可以发出漂亮的蓝色光芒了。

不要在漂亮的蓝色光芒中陶醉了，难道你不觉得，仅仅这样改造，与我们的狂热改造者的个性还差了一些吗？别住手，我们的工作还要继续下去。

外壳改造

接下来的一个想法是要把GBA和GBA SP的外壳改一改。市面上的GBA有几种颜色，GBA SP又有几种颜色，你能拥有的又有几个呢，况且这些颜色不过是任天堂的设计而已，你会对它非常满意吗？难道你不介意你的游戏机和别人的一模一样吗？我们的个性到哪里去了。现在我们有一个绝妙的想法，具体是什么，我们暂且不说，先让你来看看下面的图片。



你是不是已经心动了，那就快快动手，加入我们的行列吧。

我们的想法就是自己设计出各种各样极富个性的贴纸，把贴纸粘在GBA或GBA SP的外壳上，让你的GBA来个大变脸，让你的GBA真正变成你自己的GBA。



制作步骤

首先是材料的选取，材料以不干胶纸为最好，不过需要彩色激光打印机才可以打印。如果你用彩色喷墨打印机的话，最好用相片纸来打印。不干胶纸因为有背胶，所以可以直接粘上去。相片纸就麻烦一些，你需要想办法用双面胶粘上去。并且打印好后，为了用起来更耐久一些，可以覆一层冷裱膜。

接下来是图案的选取。图案的选取其实就是体现你个

性的最佳方式。网上的图片库非常多，大量的桌面墙纸也可供你随意选择。如果你精通PHOTOSHOP或CORELDRAW之类软件，大可亲自操刀设计一个，署上自己的大名或者照片，岂不是很有趣。

对于GBA SP来说，图片的选取比较方便，因为SP上的贴纸是完整的，图案可以完全的展示出来。GBA就比较麻烦，因为屏幕和各个按键占据了画面的大部分空间，如果图案选择不好，会破坏整体的显示效果。所以图案的主体应尽量不要位于屏幕的位置上。

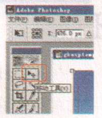
然后要用PHOTOSHOP来处理一下。因为我们需要确定图案的外形，以及各个按键的位置，这必须很精确才能与GBA相匹配。不过这并不需要我们去仔细测量GBA的外形尺寸，按键尺寸，这些工作实在太复杂了。我们需要做的就是根据模板来轻松完成这个工作。在此我们一共为大家提供了两套模板，一套是用于GBA的，一套是用于GBA SP的（模板付于本期光盘中）。

用模板生成最终贴纸图案的过程是用PHOTOSHOP来完成的，模板也可到我们的网站（http://www.gbalink.net）下载。我们现在以制作GBASP的贴纸为例来说明一下。

具体步骤如下：

1. 打开GBASP模板文件；
2. 打开图片文件；
3. 用工具栏的移动工具把图片拖拽到模板中；

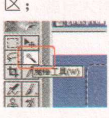




4. 用热键CTRL+T键修改图片的大小，已适合GBASP的大小；
5. 用鼠标点击outline图层，选中这个图层；



6. 然后用魔棒工具在图像的GBASP框中点一下，图片上做出选区；





7. 在菜单“选择”下选中“反选”；





8. 用第5步的方法选中图层1（也就是图片层），然后按下DELETE键；
9. 完成。

经过这一番处理，我们就可以在电脑屏幕上看到最终的效果，接下来的工作就是打印了。但真正要能贴到GBA上，还需要把贴纸剪裁好，我们需要准备剪刀、裁纸刀、钢尺、两种尺寸的冲子。





贴纸的外形部分可以用剪刀仔细剪裁下来，对于GBA SP来说这样就可以了。





GBA则要麻烦一些，屏幕、喇叭孔、十字方向键，这





三处需要开孔的地方都是方方正正的，所以可以用钢尺和裁纸刀来完成。另外四个按键都是圆形的，可以用相应尺寸的冲子来完成冲孔。这样最终的一张贴纸才算完成。



taka. E-mail:taka@comicer.net

图／文：Emu-Zone／即使晚上都戴墨镜



新创世纪
——Crusader of Centy

·游戏简介·

在遥远的过去，世界被黑暗所笼罩，没有光明，一群后来被人们称为"怪物"的生物，充满着对周围事物的恐惧徘徊于这个世界上。没有人知道它们什么时候从哪里来，会到哪里去，以及会变成什么样。直到有一天，一道强烈的光打在地球表面，害怕光明的生物们纷纷四处躲避。随着时间的推移，人类渐渐主宰了地球，并将文明推进到一个前所未有的高度。不过，在黑暗中仍然有着无数双眼睛，在窥探着这个世界，黑暗的力量渐渐滋长，眼看将要对人类造成不可预料的威胁，此时，我们的故事开始了……



这就是MD上著名的A·RPG《Crusader of Centy》，游戏在国内被翻译成《新创世纪》，虽然有些牵强但也不失游戏的主旨。整个游戏主要讲述的是主人公在自己14岁生日那天，接下了父亲留下来的剑，为了得到三块勋章成为被人们公认的勇者而外出冒险的故事。SEGA制作，ATLUS于1994年负责发售，发售当时掀起了SEGA MD主机少有的游戏软件热卖狂潮。即便是今天，这款游戏仍被誉为MD上不可多得的A·RPG而常驻各大SEGA专题游戏站点的前十位。笔者在初中的时候靠积攒的零花钱购入了这款游戏，回家后与众好友玩得欲罢不能。若不是当年有《电软》的流程攻略在，实在是不敢想象如何能将此游戏通关。如今我们终于可以从网络上下载该游戏的英文版Rom，然后用模拟器细细品味了。撰写本文的目的，也是希望能够唤起当年沉浸于游戏中的同好，共同分享游戏中解谜过程中的酸甜苦辣；同时希望通过本文，让更多没有机会接触该游戏的玩家，了解到这款世嘉帝国不朽之作的魅力所在。





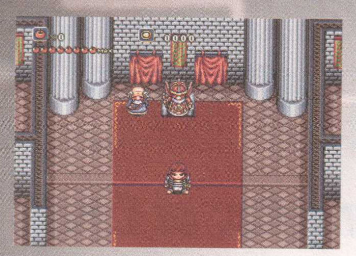
整个游戏虽然定义为A·RPG，但侧重点被放在了解谜上，不过这并不意味着游戏的动作成分会有所削弱。初次玩的朋友可能会感觉到游戏的难度有点高，不过当你深入进去玩之后，你会觉得这才是SEGA的动作游戏应该达到的标准。如果确切定义，这款游戏不能算是RPG，因为在游戏中你很难看到典型RPG所具有的升级、武器、防具等复杂系统，也没有古典RPG所应该具备的恢弘的游戏背景。取而代之的是简单明了的流程攻略，以及从孩子、动物等浅显易懂的角度来对整个世界现状的剖析。



·个人赏析·

首先让我们来看看游戏的画面，很明显SEGA尽可能灵活地利用了它第五代主机的各种突出机能，整个游戏的画风非常细腻和清新。无论是人物、场景还是怪物、Boss

taka E-mail:taka@comicer.net



的描绘都非常恰当，让人不知不觉便融入到这个充满童趣的游戏世界中去。在当时热衷于移植街机游戏的SEGA看来，能够作出这么低龄化的游戏确实是令人刮目相看（很多人认为SEGA属于那种粗线条的动作游戏厂商）。在游戏后期，剑的攻击形态随着不同动物的搭配而各不相同，玩家却丝毫不会因为16位机的机能而感到有任何的错乱和迷茫。



游戏的音乐非常倾向于儿童化，除了与Boss交战的时候外，大部分游戏过程中的配乐都是清新明快的Midi伴奏，让玩家在众多棘手的谜题面前始终能有着轻松的心情、保持清晰的头脑。也许是第一次接触该游戏的时候年龄偏低的缘故吧，笔者至今仍对游戏的配乐有深刻的印象，和谐的街道、布满机关的训练所、神秘的海底世界、清静优雅的天国，这一切都可以从游戏中多变的音乐中形象地表现出来。到了游戏后期，当弄清了怪物们并不是邪恶的本质之后，配乐的旋律让人感到些许忧伤，当主角将浑沌的根源铲除之后，世界恢复了本来的样貌。载誉归来的主角终于成为了众人拥戴的英雄，与伙伴们一一告别后带着最好的伙伴——小狗Mac再一次踏上征途，游戏的主旋律再次响起。似乎预示着会有续作，但事实上呢……

让我们再来看看游戏的剧情，老实说这款游戏的剧情相对于其它RPG来说是简单得有点过头了。游戏中你需要面对各种稀奇古怪的谜题，即便是完全不用顾及游戏中与NPC们的对话，都可以一口气通关。但这并不意味着游戏的剧情是毫无用处的，如果你英文不差，细细体会的话你会发觉SEGA希望通过这款游戏，向人们阐述一个主题——保护大自然、保护动物的重要性。游戏中的主角正是通过学习和利用各种动物的技能，才能顺利地解开游戏中的各种谜题，由此可见这个世界并不是只有人类就万事俱备的，关心你周围的人和事物，和关心自己同样重要。





接下来要说的是游戏的操作感，作为一款16位游戏主机的游戏，《新创世纪》很好地利用了SEGA MD手柄的良好操作手感，八方向的移动和攻击让游戏中的谜题显得多姿多彩，蓄力攻击作为游戏的主要攻击和解谜手段，辅以各种动物的特效而让人感觉游戏性大大增强。游戏中剑的变化不可谓不多，但从未出现游戏强制性变慢的现象。相对于一些对动作要求极高的A·RPG，《新创世纪》的动作要求还是比较宽松的，从一些机关的设定来看，完全没达到苛刻的地步，只要有耐心，并且勤于思考，卡在游戏中无法进行下去的现象是基本不会出现，作为茶余饭后的休闲游戏，《新创世纪》还是非常不错的。



有的人说游戏的系统很大程度上抄袭或这说借鉴了任天堂的招牌名作《萨尔达传说》，笔者并不完全赞同。在游戏初期，似乎各方面都是沿着《萨尔达传说》的轨迹在进行，年轻的勇者、朴素的攻防装备、金币和苹果隐藏在草丛中，靠特殊的、稀有的道具来提升体力上限。这一切都是任天堂的《萨尔达传说》系列既定的游戏系统。但蹊跷的是，这一切再几乎原封不动照搬到《新创世纪》中之后，仍然是那么的合适，难不成说SEGA和Nintendo在某个方面存在合作的机缘巧合？不过如果《新创世纪》没有自己的特点，它便不会成为SEGA的《萨尔达传说》，更不会具备与《萨尔达传说》相提并论的条件。在对A·RPG重新定义的今天，我们已经很难找到像《Alundra》、

《武藏传》这样优秀的大作了，声光色渐渐占据了先进游戏的主流发展方向，像《新创世纪》这样讲究过关技术而不是爽快感的游戏更是少之又少。游戏中正常的过关流程、细微的关卡、隐藏宝物的获得，甚至连Boss战都包含着对游戏系统掌握熟练度的考验。有时候在你百思不得其解、历经无数次读取进度的痛苦经历后，试试换一种动物或者换一种组合，难题就迎刃而解了，那种感觉是很难用言语来形容的。

·游戏赏析·

训练所

游戏中有一处训练所，里面分为低中高三级训练，玩家需要在通过三个等级的训练后分别得到铜、银、金三块勋章，然后拿着三块勋章去国王那里，便可以换得英雄的证明：圣剑。千万不要小看这个训练所，里面所包含的谜题丝毫不比正式关卡的流程来得少和浅。下面给大家简单的介绍一下这个训练所的主要特征。



训练所低级训练区：基本没有任何难度，供玩家热身用的地方，你可以在这里慢慢熟悉游戏中的各项基本操作，并用收集到的20块金币到门口投剑老人的房间里习得投剑这一技巧。



训练所中级训练区：学会了跳跃和投剑就可以通过，大部分都是针对特殊技能专门开设的谜题，只要稍微细心就能顺利通过，途中一处小岛上放着一个金苹果，需要到游戏剧情发展到后面才能拿到。



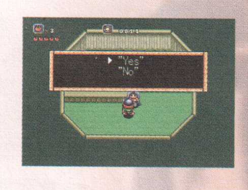
训练所高级训练区：考验玩家综合能力的区域，建议习得了大半能力之后再进入，难度之高令一些小关卡都只能靠边站，稍不留神就有Game Over的危险。历经重重险阻后得到的是可以换取圣剑的最后一枚黄金勋章。

金苹果

作为一款A·RPG，《新创世纪》取消了RPG特有的升级系统，你可以通过击败每个关卡的Boss来提升自己的体力上限值。除此之外，收集散落在世界各地的金苹果，也可以令你的体力上限提高，这些金苹果得取得途径都不是那么简单的，下面列出了笔者在游戏中所发现的所有金苹果地点及简单的获得方法，希望对玩家有所帮助。

注：如果你是一个狂热的收集爱好者，建议你不要完全参照下面的提示来游戏，自己发掘并收集的乐趣要远远高于按部就班。

1. 最初的城镇左边的广场，就在占卜师房间的隔壁，有个美人鱼会出售金苹果，价格是800块金币……还是等游戏后期有钱了再来买吧。



2. 最初的城镇左边的花丛中（没有到广场），右下角有一朵花的根部和其它的不同，在那上面跳一下就会出现隐藏通道，此时下楼梯便能拿到桥下的金苹果。



3. 最初的城镇左边的广场右下角，有一块被石头围绕的木桩，砍开石头进去，在最下面从右往左数第四个木桩处可以跳出来，然后一直往左走，到左上一棵树下就能得到隐藏的金苹果（还被树遮住一部分……）。





4. 火山天桥最上部从右往左数第七块木头处起跳，会发现隐藏的绳索，顺着绳索爬下去就能拿到金苹果。



taka. E-mail:taka@comicer.net



5. 海滩板块中左边的金苹果，需要在上面的通路处向右投出剑，之后马上向下走和向右走，在剑回收的途中会因为主角的位置而折线飞行，从而打中机关清除障碍。



6. 通往Iris动物村的路上，有一处岩浆往下跳会看到一只金苹果。



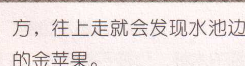
7. Iris动物村右上的房间内，帮松鼠把空缺的地洞填满，它会给你一只金苹果作为回报。



8. 训练所中级训练区内的金苹果，需要今后拿到恐龙以后才能趟过深水区去取得。

9. 主角再次获得和人类交流的能力之后来到皇宫，从右边上楼，用投剑打开机关，并装备上猎豹，来到左下角国王的卧室，会看到猎豹与自己战死的同伴灵魂之间的对话。之后猎豹的同伴叫它到附近有水的地方，往上走就会发现水池边的金苹果。







10. 沙漠第一板块的左上角，通过很多有刺的地带可以得到一只金苹果。

11. 天堂，一女孩说希望主角去触摸每一朵花（花痴……），如果照做后会给你一只金苹果。





12. 沙滩临近动物村的右上角，首先用蝴蝶投剑打开通往金苹果的楼梯，然后用鸵鸟＋蝴蝶的组合飞过去取得金苹果。

13. 海底，某处需要借助灯笼鱼的推进里才能跳到对面，一直往右上走可以发现一只金苹果。



14. 最终场景后半部分，前方看似无路可走，需要用蝴蝶＋犀鸟的组合来开道，控制投剑往左上方走，会发现一只金苹果。



金苹果在游戏中不会因为剧情的发展而消失（只要你不打死最终Boss），一些玩家在发现原来的金苹果不见了的时候，很有可能是你回到了过去，因为过去是没有金苹果的。

Boss

该游戏中的“老板”都非常有性格，需要用特定的武器配合才能做到事半功倍，下面列出了所有Boss的基本攻关技巧，希望能对玩家起到抛砖引玉的作用：）



Wolf：出现在Dahlia Valley的热身型Boss，攻击手法单一，不必害怕，在注意其周围环绕的东东的同时用投剑攻击即可。

Octopus：位于Anemone Beach悬崖边上的大章鱼，由于抓走了动物村的企鹅而遭到众人（物？）的一致仇恨，攻击属性为冰属性，HP还剩一半时全身呈红色且攻击频率变快，攻击诀窍还是躲避加投剑。

Shuffler：位于Burn Daisy的Boss，没想到岩浆洞穴里呆着的竟然是这么一个朴实的家伙……会变身成八个分身，其中闪着红光的是真身，玩家需要在其不断变换位置的时候牢记真身的所在，并在其停下来的时候集中力量攻击真身，如果打错了，是会损失自己HP的哟。

Roxie：位于Babel Tower的“老板”，属于比较搞笑那种类型，会变换几种攻击方式，其中以“双手巡航导弹”这招最为毒辣。当它向周围释放出能量的时候，会露出心脏的要害，此时用带属性的冰剑攻击会比较快过关。

Georama：冰之神殿Castle Freesia

taka. E-mail:taka@comicer.net

的总Boss，攻势并不像其外表般猛烈。在其全身呈红色的时候用冰剑攻击，呈蓝色的时候用火箭攻击，多次变换之后很快便过关。



Leviathan：位于海底神殿Root Temple的Boss，会制造主角母亲的幻影来干扰主角的进攻，装备上火剑对其攻击才能奏效，同时将它放出的子弹打回去反弹到它自己身上也能对其造成伤害。

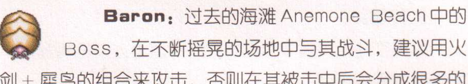


Maldra：天堂Place of Peace里守护圣地的Boss，移动速度快，攻击力却不怎么样，建议带上猎豹，绕到其后面用飞剑击打头部，难度一般。



Chameleon：回到过去后在沙漠Camellia Desert的宫殿中会遇到它，攻击不算复杂，需要注意的是它舌头攻击的范围很广。

Puppet Master：过去的熔岩洞穴Burn Daisy中出现，对木偶有着超乎寻常的感情，因此在你将木偶打散之后，会不顾一切的跳下来将它们再次拼好，这时便是进攻的最佳时机，尽管用威力大的剑来打吧，比如冰火剑。



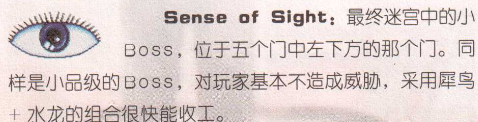
Baron：过去的海滩Anemone Beach中的Boss，在不断摇晃的场地中与其战斗，建议用火剑+犀鸟的组合来攻击，否则在其被击中后会分成很多的小块，比较麻烦，



MotherMonster's Heart：过去的峡谷Dahlia Valley洞中的Boss，冰火剑会给其造成较多的伤害。

Sense of Smell：最终迷宫中的小Boss，位于五个门中最上面的那个门。一切物理攻击对其都是无效的，因此只有采用邪门功夫了。在走过的地面上会有裂痕，将Boss引诱到裂痕上面，然后用乌龟去压那些带有裂痕的地面，就会露出带刺的地面，Boss被刺扎中后才会掉血。

Sense of Hearing：最终迷宫中的小Boss，位于五个门中左上方的那个门。会不停地切换地表的状态，建议换成恐龙以防止地势的变换，非常容易就能干掉。



Sense of Sight：最终迷宫中的小Boss，位于五个门中左下方的那个门。同样是小品级的Boss，对玩家基本不造成威胁，采用犀鸟+水龙的组合很快能收工。



Sense of Touch：最终迷宫中的小Boss，位于五个门中右下方的那个门。简单的进攻即可，因为其有两个部分，不过问题都不大。




Sense of Taste：最终迷宫中的小Boss，位于五个门中右上方的那个门。恶搞型Boss，游戏的规则完全等同于Namco的招牌游戏《吃豆》……

The Spirit Energy：最终Boss。首先用鸵鸟飞出去使其张开眼睛，然后尽量用你觉得爽快的组合攻击吧。放出的攻击波会将你脚下的地面击碎，善加躲避通关就在眼前了。

动物

动物是整个游戏的核心所在，主角正是在各种动物的协作下，才完成了击败怪物、拯救世界的艰巨使命。下面介绍的是游戏中出现的、伴随玩家闯关的所有动物列表。



长毛狗Mac：主角从小到大最好的伙伴，在被占卜师施法能够与动物交流后就可以去找它，之后会帮你说服兔子教会你跳跃技能。



猫Kitty：游戏中可以在动物村花60块金币雇佣，被动使用的动物。在你HP用完之后会起到保命的作用，只要有钱便可以反复雇佣。



企鹅Chilly：在沙滩上方悬崖边上击败大章鱼后救得，装备企鹅后武器带有冰属性。



狐狸Cecil：在岩浆洞穴击败分身Boss后救得，装备上狐狸后会使你的投剑距离加长。

猎豹Flash：Iris地区的动物村庄中，与其比试赛跑，赢了方可获得。个人感觉如果完全凭借实力是很难获胜的，可以用50块金币事先买通它，然后在比赛中它就会放水，跑得很慢……现实生活中的各位可不要学习啊。装备猎豹后主角的移动和跳跃速度都会有显著提高。



青虫Pieces：Iris地区的史莱姆村庄中，只要解开右上脚房间内老婆婆设的谜题后就会加入。初期没有作用，游戏后段它会到塔下面孵化成蝴蝶Monarchy。装备上蝴蝶后会让你的投剑在掷出去之后随意控制飞行方向。



蝙蝠Batty：在沙漠中的动物村庄可以雇佣

taka. E-mail:taka@comicer.net

到蝙蝠，代价是100块金币。蝙蝠是主动消耗品，使用后会让主角在10秒内全身无敌。

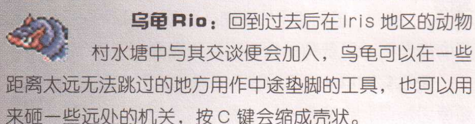
恐龙 Dippy：在打败了塔上面的心脏Boss后再回到沙漠的动物村就可以和恐龙对话，起初习惯了待在家里的Dippy拒绝外出，不过在经过一番劝导后还是同意加入了，装备了恐龙后主角可以通过水坑、带刺的地面，并且可以不受流动地面的影响。



狮子 Inferno：在冰之神殿门口用狐狸的特性反弹投剑击中机关后救出，装备狮子后投剑具有火属性效果。

水龙 Leviathan：在海底击败它后加入，装备水龙后主角的一般攻击和投剑的速度都会加快。

浣熊 Wong：在游戏中再次获得与人类交流的能力之后回到最初的村庄，在左边一间房子内会见到自己的母亲，她说要买房子并问主角借10块金币（有点少……）。然后回到自己的家中和母亲交谈才知道那是一个骗局，带上长毛狗再次回到那间房子，假扮成主角母亲的浣熊便会认错并加入。装备上浣熊后按C键可以变成主角的模样，在一些地方可以用来吸引敌人的注意力。



乌龟 Rio：回到过去后在Iris地区的动物村水塘中与其交谈便会加入，乌龟可以在一些距离太远无法跳过的地方用作中途垫脚的工具，也可以用来砸一些远处的机关，按C键会缩成壳状。



犀鸟 Moa：在过去的沙漠中战胜青蛙怪后加入，犀鸟主要用于和其它动物组合，会增强投剑的威力。

鸵鸟 Dodo：回到过去的岩浆洞穴中与其交谈后加入，装备鸵鸟后投出的剑会附带捕捉效果。

爆炸蛋 Edgar：在动物村花50块金币可以雇佣，使用后会在5秒内对屏幕内所有的敌人产生爆炸效果。

动物组合效果：



一些动物在组合在一起使用的时候，会有特殊的效果，善加利用会得到意想不到的后果，以下是大部分组合效果。

犀鸟+长毛狗=触觉加强，效果不明显。

犀鸟+狮子=加强投剑的火属性效果。

犀鸟+企鹅=加强投剑的冰属性效果。

犀鸟+猎豹=走路速度三倍于前。

犀鸟+鸵鸟=似乎没有效果。

犀鸟+水龙=挥剑和投剑的速度三倍于前。

犀鸟+狐狸=剑投出后可以无限飞行，除非碰到障碍物或者收回。

犀鸟+蝴蝶=剑投出去后可以不限时地完全控制方向。

狮子+企鹅=最强的无属性投剑。

狮子+鸵鸟=火属性的投剑打在敌人身上，附加灼烧效果，攻击结束敌人仍不断减血。

企鹅+鸵鸟=冰属性的投剑打在敌人身上，附加冰冻效果，攻击结束敌人仍不断减血。

猎豹+恐龙=恐龙移动速度加快。

狐狸+蝴蝶=投出的剑呈旋转状前进，可以控制飞行轨迹。

过关要领

如果你在攻关途中存在确实不知道怎么过的情况，不妨看看下面的提示



在溪谷打败第一个Boss Wolf之后，从暖炉里面出来的婆婆会叫你去见占卜师，占卜师就位于最初的城镇左边的广场上。



在谷顶，兔子会教你跳跃的技巧，不过你需要带上长毛狗和它交涉。

沙滩前面的动物村，你需要去找大象的父亲学习搬东西的技能，大象的家安装了自动门，在门口跳三下门才会开。





火山上有一处岩浆喷泉，需要用企鹅的冰剑投过去将其冷却才能通过。



去往Iris地区动物村的路上，多用狐狸的长距离探路技能，会有道路出现。

史莱姆村庄内，先到左边的数洞内和大怪物对话，了解到人类和怪物的冲突，然后再回去和魔法师对话，最后再去树洞，大怪物会告诉你在五角星处连跳10下会有通路出现。



史莱姆村右上房间内婆婆的谜题大致的意思是，要将鸡、虫、花三种生物运到对面，而不能让两个有冲突的单独留在那里。

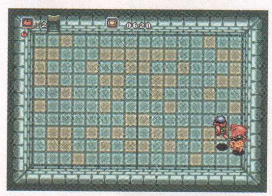


沙漠内爆裂砖块一定要想办法推到引线处，然后引爆旁边的大石块从而找到新的通路。



冰之宫殿Boss战结束后，左侧有一块冰块是可以砍掉的。

塔上的迷宫，有一处是两边地面呈对称图形，你需要找出一处不对称的地方并在上面起跳，通路就会出现。



天堂，在走到上部的时候，有一处边上有着很多苹果，路标上写着：宿命不会给勇者铺路，砍开周围的草丛会发现一个向上的箭头，毫不犹豫地往上跳就会有路了。



天堂后面的板块，前方看似无路，不过会有鸟飞过来扑你，当鸟飞过隐藏的道路的时候，会在上面留下影子，从而给你指明了隐藏道路的所在。

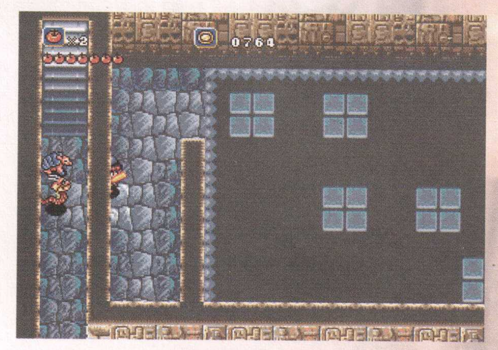


天堂第三板块，一处写着“带着会认路的动物站在前面，路就会出现”，不用说就大家都知道是长毛狗了吧。

下雪以后来到Iris地区的村庄上面的大洞处，魔花会叫你给后面的大树一剑然后站在合适的位置，就能回到过去，哪里是合适的位置呢?



复兴后的沙漠神殿，有一些门是存在于玩家的盲点中





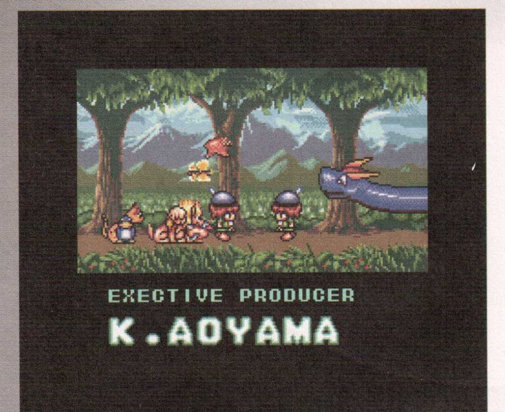
的，仔细观察地面石块的差别，总会有所发现。在与Boss战结束后会被关在监狱里，上方的门是可以用剑

taka. E-mail:taka@comicer.net

打开的。

过去的沙滩，在猴子下方有一块无法踩出脚印的地点，在上面跳起便能发生Boss战。

简单流程（送给实在不知道怎么过关的菜鸟们）



从家里出来到皇宫与国王对话→到训练所获得铜勋章和飞剑技巧→溪谷小屋中Boss战→回到最初的城镇左边的广场找占卜师→获得与动物交流的能力→带上长毛狗去溪谷→谷顶与兔子对话学会跳跃能力→训练所通过中级训练得到银勋章→穿过沙滩来到动物村→在大象家里学会搬东西技能→搬开海边石头→Boss战救下企鹅→用企鹅能力通过火山→岩浆洞穴→Boss战救下狐狸→利用狐狸能力到达第二个动物村→与猎豹赛跑获胜成为同伴→到史莱姆村多次对话→右上方解开谜题得到青虫→沙漠动物村对话→塔上Boss战→回沙漠动物村恐龙加入→过海到达冰之神殿→凭借狮子能力通过神殿得到种子→海底世界获得水龙→回到塔底青虫开始做茧→通过塔上迷宫洒下种子来到天堂→天堂Boss战结束回到塔底→蝴蝶孵化出来成为同伴→利用蝴蝶能力离开→训练所通过高级训练得到金勋章→回皇宫与国王交谈得到圣剑→大洞入口处回到过去→动物村获得乌龟并凭借乌龟能力回到现在→沙漠宫殿击败Boss获得犀鸟→岩浆洞穴获得鸵鸟击败Boss→沙滩动物村对话→回到沙滩Boss战→溪谷迷宫→城镇对话→训练所旁边最终迷宫→Boss战结束世界和平→和母亲对话去找长毛狗→皇宫找到长毛狗到门口与Alice对话→Fin



稀里糊涂的写完了这片经典赏析，感觉自己对这个游戏的了解还不算深入，至今仍存在两个不解的疑点：

1．游戏中的Sonic究竟有没有实际意义，还是纯粹就是一个摆设？

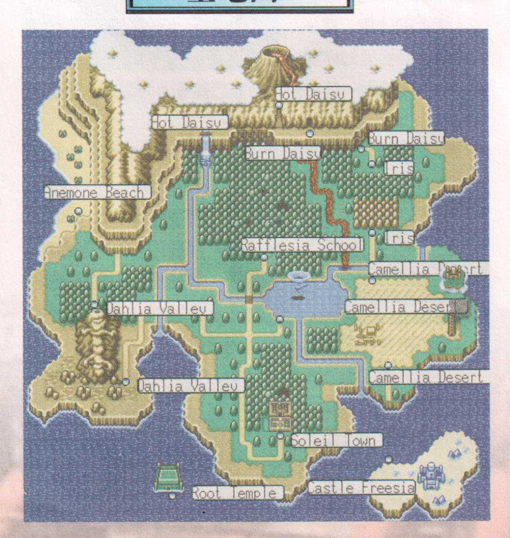
2.游戏里那位被无数人膜拜的英雄阿蒙，众多所作所为看上去似乎更像一位白痴，最后还蹲在监狱里面举剑……不知道开发者的用意究竟何在？





欢迎对游戏有深入了解或者能够解答我上述疑问的朋友能够与我共同讨论游戏的心得，祝大家玩得愉快。

·全地图·



幽游白书

记异次元的格斗游戏—幽游白书

读者投稿：静水流深

《幽游白书》这个动漫题材，在不同平台有着无数的作品推出。类似“《龙珠》系列”，本系列游戏也有着不同的游戏类型，RPG、FGT、TAB等等……由于此类游戏都是为痴迷于不同作品的动漫迷所准备，所以一般游戏销量以及媒体评价都不会太高。但是其中有相当数量游戏十分受人欢迎，例如《幽游 － 魔强统一战》，《龙珠Z》系列，《乱马1/2》系列等等。在SFC、MD流行的时代，随处可见痴迷于动漫改编游戏的人们，随处可见边看动漫边打游戏的三栖狂人。可以这么说，正是动漫改编类游戏，充当了游戏与动漫之间最紧密牢固的粘和剂。



现在我们主要要谈两部SFC上“另类”的《幽游白书》：《幽游》&《幽游特别篇》。这是发售于93与94年的两部游戏，在95年武汉街头巷尾的机房里，随处可见玩这个游戏的人们。从一些朋友的评论中得知这个游戏在其他地区的火热程度丝毫不差。这两部游戏很早就被Dump并被模拟。推荐用ZSNES WIN32版进行游戏，可以获得比较完美的模拟效果。该游戏外观主要是靠视角的切换和原声的模拟而重现动画中的经典出招场面，操作上采用的是比较简单的蓄力和分配能量点的操作系统，似乎分类为SLG类游戏更确切些。但是，这个游戏的对抗性却是非常强，每一个招数都有不同的判定时间和强度，所耗费的能量点也不同，从这方面又更象一部格斗游戏。综合各方面来讲，这种游戏应该是舍弃了一般格斗游戏的繁杂操作而专攻情景气氛营造的另类格斗游戏，称其为“异次元的格斗游戏”毫不为过。



没玩过的朋友也许仍然想象不出我所想描述的游戏类型，其实要理解也不难。想象一下现在的“《机器人大战》系列”不是机体的出招画面很眩目吗？此游戏就是简单出招控制人物来进行眩目的出招秀，当然仅仅这些还不足以让很多人喜欢这个游戏，深知在游戏中技巧才能赢得更多的青睐。与他人对战时，最有趣的莫过于猜对方出招而使用相克的手段了。例如，猜到对手下步将要出格斗类型招式时而跳起回避让对手的重击落空，下个回合将会受到大量能量点的奖励。如果运用得当的话，会打出不少“田忌赛马”或是大逆转的场面哦。

下面来简单介绍一下操作方法和对战注意事项。

基本篇：

上、下、前、后四方向。上：按住为辅助系招式蓄力，较慢。力蓄不足招式的命中与效能均会大幅下降。下：攻击必杀招式蓄力，较慢。前：为普通拳法蓄力，击中对手会带来能量奖励，在必杀前几乎没有生存能力，蓄力快。后：防御蓄力，防御必杀后要扣相当的体力和体势值，蓄力快。



X、Y、B、A、L、R共六键。前或后蓄加任一键可以为出拳或防御，上蓄用X出招一般为各人物的跳跃，跃上高空并持续一段时间，可以回避各类格斗攻击，注意在上跃过程中如果被对手击到就会马上气绝昏迷。下蓄X一般为各人物的招牌必杀技，威力大的同时消耗也极大。上蓄Y、B、A一般为各人物的辅助类招式，例如恢复体力、加大战斗力、制造残象等。在下蓄必杀面前也很难逃生。下蓄Y一般为各人物的弱飞行道具攻击，下蓄A一般为各人物强格斗攻击，下蓄B一般为弱格斗攻击与特殊攻击。

体力与体势：体力被削减光后就会输掉这一局，体势值被攻击或防御时就会削减，被扣光就会气绝昏迷。

能量的奖励与使用：在每回合战斗过后，CPU会判定哪方的战略胜利而补充大部分的能量点。《幽游》中按L将能量补充到“技”槽，用于启动各类上蓄特殊技，用R将能量补充到“灵”槽，可以启动各类下蓄必杀技。《幽游特别篇》里简化了能量分配的系统，双槽和二为一并会自动将奖励增加到能量槽。

进阶篇：



招式的平衡与判定。由于格斗类型的招式速度没有飞行道具快，在攻击成立前必须让敌人的飞行类攻击没有命中，所以就有了消耗少，威力大的特点。这方面初代比特别篇拥有更好的平衡性，在特别篇中格斗类很难与飞行道具类攻击抗衡。著名好用的格斗招式有死死若丸的“魔哭鸣斩剑”，吏将的“修罗黏土冲击”等。

人物的特性。擅长飞行道具的人物压制性强，出招快，但普遍招式攻击力一般，防御低。代表人物有铃驹、鸦等，擅长格斗类人物往往威力大，防御高，但先制能力差，例如武威，酎等人物。而一般的主角级人物一般是比较平衡招式丰富的人物。

对战的技巧。很多时候四个键带来的四招必杀更不能概括原作中知名的必杀技。于是，上蓄力招式中提升角色能力后就可以给角色带来新必杀技。另外，《KOF》中Athena、Yamazaki具有的反弹招数的能力在这两部作品中也有，桑原的“首位打者剑”，武威的“魔斗裂闪掌”（特别篇中无反弹能力）都是此类技巧，提前对准备出超杀的对手使用就会有很好的效果。

忠于原作的各项设定。很多角色连续提升能力后就可以完成原作中的变身，必杀技更换，能力增强。另外原作中的著名事件对战时也会收录。例如飞影使出“黑龙波”对对手反弹后，飞影被击中后可以吸收黑龙波，大幅提升能力。

本游戏的游戏场景也做的非常精致，暗黑武道会、异次元空间、森林等等。初代更是包含了故事情节的模式，从开始一直到击败100％户愚吕弟为止，基本上每场战斗和绝大部分对话都有收录，实在为一份“幽白迷”不能错过的大礼。初代的各方面对战系统也比较严谨平衡，适合闲暇时候与朋友进行对战。而特别篇则着重在画面和新元素上下了工夫，加了仙水篇的一些人物，简化了对战系统，删除了剧情模式，个人认为在对战平衡上则表现一般。

存在于自己记忆中长久不灭的东西，从某种意义上来说都是珍贵的。这个格斗游戏，既非2D，也非3D，也不是熟知的操作类型，就权且定义为来自异次元的格斗游戏吧。不管怎样，它还是应该留在我们的记忆中。

HongMao. E-mail: maget@comicer.net

—lone2—

火热的七月，学生放假，杂志社内部装修以及杂志的推迟上市都是因为七月。热的让人发毛……“野人”微风因为吃不卫生的东东不得不上医院，大家有时间的话同情一下这个快要结婚的孩子吧。不过七月对于游戏玩家来说，是非常爽的一个月，因为很多大作都在此诞生：小岛秀夫的GBA大作《我们的太阳》、任天堂的《超级马里奥ADVANCE 4》和《MOTHER 1+2》、NEOGEO的大作《豪血寺一族4 － 斗婚》、PS2上的《头文字D Special Stage》、NGC上的《红侠乔伊》和《卡比之空中竞速》，这一切给这个火热的夏天注入了丝丝清凉的风。



—Cotolo—

阿迪达斯的巴塞罗那主场队服售完！令在下整整郁闷了一天……



抱着一定要去买点东西回家的想法来到电玩店，目标直指那个好评如潮的NGC动作游戏《Viewtiful Joe》，不料热卖缺货只能再次郁闷……

阴差阳错地购入了XBOX上的《合金装备2－实体》，才发现原来自己目前最需要买的是一台电视……

在模拟器上玩了FC的《圣火徽章》和SFC的《纹章之谜》中文版，从此对汉化游戏不再抱有那么强烈的抵触情绪，当《烈火之剑》的汉化版消息传出之后竟然不由自治的四处寻找供测试用的Beta版……

《WE7》发售倒计时，每日方便面度日攒钱中……

—微风—

回到广东后给一帮猪朋狗友天天拉去喝啤酒，最终被医院判决为慢性胃炎，都是平时日无正餐、经常通宵的结果，难道做编辑的都这个命，555~纯蓝色GBA SP入手后，继续疯狂迷任天堂红白机，屡次冲《水中魂斗罗》、《冒险岛》一命通关，却发现已心有力而余不足，这时不得不安慰自己：小时候的我真的好强啊……

—Taka—



国际足坛的转会狂潮渐渐淡去，国米老板莫拉蒂一改往日重金买大牌的习惯，目前共入会的有六名队员：范德梅德（荷兰）、卡拉古伊尼斯（希腊）、卢西亚诺（巴西）、法迪加（塞内加尔）、赫尔维格（丹麦）和拉穆齐（法国）。其中荷兰小子范德梅德更是被认为是继吉格斯后出现的最具实力的左边路攻击手！不知道国米在未来一段时间还会有什么举动，总之我的《WE6》必须紧跟转会形势^_^~'。



本来想和Cotolo一同参加《足球游戏志》举行的全国实况大赛的，可惜恰逢这段时间比较忙，只好作罢咯。如果下次有机会一定会努力参加，成绩不是主要的，重在参与嘛~'

—XJL—

“嘀”的一声响！极似自检通过的声音打断了我的沉思，我抬头望向显示屏，呵，电脑自动重启了，呵.呵..呵...，这意味着刚才我在进入沉思之前打的一千多个字的文章和费了很大劲为稿件所作的几幅配图都烟消云散了，那么同时丢失的一定还有耗时两个多小时、压缩完成度已经达到百分之九十几的一段模拟器相关的DivX视频啦！

呵.呵...呵...呵....

—红帽—

1．由于编辑部装修，杂志上市稍稍晚了几天。

2．第十期杂志完了以后，特意到十度玩了4天，主要是去避避暑，北京的夏天……，不用我说大家也该知道是什么样子。

3．本站的域名现在有点问题（www.emu-zone.net），暂时不能登陆上去，网友们现在可以通过www.emu-zone.org这个域名访问到我们的网站。

游戏 Rom 系列

本月发布 Mame 全集

本月发布 GBA 全集



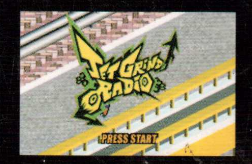
Model 2 新游戏死亡之屋 2

5 个最新的 IGS 游戏







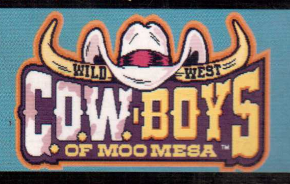






失落的天堂

经典游戏推荐







游戏 OST 赏析

《大航海时代》原声 CD

本月模拟器大全

本月精选游戏 Gif 动画

本月精选录像文件

文章相关

暗影摇曳 梦魇边缘

—— 生化危机特辑

创世经典：新创世纪

模拟焦点．第三代游戏主机模拟的曙光

硬件 DIY：GBA 大变脸行动






WWW.EMU-ZONE.NET

定价：人民币 10 元 港币 15 元

光盘随杂志赠送